GT Interactive Software



www.cavedog.com

TOTAL ANNIHILATION

USE YOUR SENSES

Deutsche Version

Inhaltsverzeichnis

Der Galaktische Krieg

Vor langer Zeit wußte die Galaxis, was Frieden war. Die Wissenschaft regierte das Paradies mit leichter Hand und diese Hand war keine geringere als die Core, die regierende Körperschaft.

Paradoxerweise war es der ultimative Sieg, nämlich der Sieg über den Tod, der den Untergang ihres Paradieses bedeutete und einen Krieg vom Zaun brach, der einer Million Welten das Verderben bringen sollte. Der „Anpassung“ genannte Prozeß beinhaltete die elektronische Verdopplung der Gehirnmatrix und erlaubte den Transfer von Bewußtsein in langlebige Maschinen. Im Endeffekt hieß das nichts anderes als Unsterblichkeit und auf Befehl der Core wurde dieser Vorgang für alle Bürger obligatorisch. Zu ihrer eigenen Sicherheit.

Doch es gab viele, die nicht bereit waren, ihr Leben derart beiläufig wegzuwerfen. Sie hielten die Anpassung für eine geschmacklose Grausamkeit und flohen in die entferntesten Ecken der Galaxis, wo sie sich zu einer Widerstandsbewegung zusammenfanden, die später als „Arm“ bekannt wurde. Der Krieg begann, auch wenn keine der beiden Seiten jemals eine offizielle Kriegserklärung abgab. Die Arm entwickelten hochentwickelte Kampfanzüge für ihre Truppen, während die Core das Bewußtsein Ihrer Soldaten direkt in nahezu tödliche Maschinen transferierten. Die Core duplizierten ihre besten Krieger mehr als tausend mal. Die Arm konterten mit der Klontechnik. Und so wütete der Krieg weiter, viertausend Jahre lang, verschwendete die Ressourcen einer kompletten Galaxis und hinterließ nichts weiter als verdorrte Wüstenlandschaften.

Mittlerweile sind beide Seiten völlig am Ende und doch liefern sich die Überreste ihrer Armeen immer noch erbitterte Kämpfe auf verwüsteten Planeten, angetrieben von dem Haß aus über viertausend Jahren des totalen Krieges. Ein Kampf bis auf die Knochen. Jede Seite kämpft nur für ein Ziel: die vollständige Eliminierung der anderen.

Systemvoraussetzungen

MINIMUM

CPU:	100 Mhz-Pentium oder schneller
RAM:	16MB
Betriebssystem:	Windows 95
Festplatte:	40 MB freier Speicher
CD-ROM:	4 X CD-ROM-Laufwerk
Auflösung:	640 x 480 x 256 Farben
Maus:	Microsoft-Maus oder 100% kompatible
Software:	Direct X, Version 5 muß installiert sein

EMPFOHLEN

CPU:	133 Mhz-Pentium oder schneller
RAM:	24 MB

OPTIONAL

- 28,800 Bps-Modem für Spiel über Modem
- Für maximalen Spielspaß mit **Total Annihilation** empfehlen wir eine Soundkarte. Sie ist aber nicht unbedingt notwendig. Wenn Sie eine Soundkarte verwenden, muß diese Direct X-kompatibel sein.
- 3D-Surround-Sound-System

MEHRSPIELEROPTIONEN

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

BIS 4 SPIELER	P-133	24 MB
BIS 8 SPIELER	P-133	32 MB
BIS 10 SPIELER	P-166	48 MB

OPTIONEN:

- LAN: Wenn Sie im Mehrspielermodus spielen möchten, benötigen Sie ein IPX-Netzwerkprotokoll auf jedem Rechner.
- TCP/IP: eine TCP/IP-Verbindung kann im Mehrspielermodus verwendet werden.
- MODEM-ZU-MODEM: Mindestvoraussetzung ist ein Modem mit einer Baudrate von 28800.
- NULLMODEM: Für ein 2-Spieler Kopf-an-Kopf-Spiel über Nullmodem benötigen Sie ein Nullmodemkabel.

Schnellstart

Wenn Sie noch keine Erfahrung im Umgang mit PC-Spielen haben, dann wechseln Sie bitte direkt in den Abschnitt Installation und Spielstart. Die nun folgenden Hinweise sind für erfahrene Spieler gedacht, die sich mit Windows 95 und Direct X auskennen.

Legen Sie die Installations-CD (CD 1) in das CD-ROM-Laufwerk, installieren Sie Direct X 5 (es sei denn, diese Version befindet sich schon auf Ihrem Rechner) und starten Sie die Installation von **Total Annihilation**. Ist dieser Prozeß abgeschlossen, werden Sie aufgefordert, die Spiel-CD (CD 2) in Ihr CD-ROM-Laufwerk einzulegen.

Installation und Spielstart

AUTOPLAY

Legen Sie die Installations-CD (CD 1) in Ihr CD-ROM-Laufwerk und warten Sie einen Moment, bis das **Total Annihilation** Installationsmenü erscheint.

Wenn Sie das Autoplay-Fenster nicht sehen, hat das zumeist zwei Gründe: Entweder ist Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht eingestellt, dieses spezielle Windows 95-Feature zu nutzen oder Sie sollten Ihren CD-ROM-Treiber aktualisieren. Bitte beachten Sie folgende Schritte:

1. Wählen Sie zunächst vom Start-Menü aus Einstellungen und dann Systemsteuerung. Doppelklicken Sie auf das System-Icon.
2. Unter Eigenschaften für System klicken Sie auf den Geräte-Manager.
3. Auf der Liste sollte an erster Stelle die Zeile CD-ROM stehen. Klicken Sie auf das Plus-Zeichen links neben dieser Zeile und doppelklicken Sie danach auf den Namen des Herstellers Ihres CD-ROM Laufwerkes (erscheint unterhalb von CD-ROM).
4. Klicken Sie nun auf Einstellungen und schauen Sie sich die Anzeige Automatische Benachrichtigung beim Wechsel an. Befindet sich links von dieser Anzeige ein Häkchen, dann klicken Sie auf die OK-Schaltfläche am unteren Bildschirmrand. Wenn nicht, dann klicken Sie auf die Box, um dort einen Haken zu plazieren und klicken Sie dann auf OK.

Spielstart

5. Klicken Sie nun im Fenster Eigenschaften für System auf die Option Leistungsmerkmale. Suchen Sie nach der Zeile „Ihr System ist optimal konfiguriert." Erscheint diese Zeile nicht oder erhalten Sie die Meldung, daß Laufwerk X den MS-DOS-Kompatibilitätsmodus verwendet, müssen Sie ihren CD-ROM-Treiber aktualisieren.

Setzen Sie sich entweder mit dem Hersteller Ihres CD-ROM-Laufwerks in Verbindung oder mit dem Hersteller Ihres Computers.

Ist das AutoPlay-Feature ausgeschaltet oder auf Ihrem Rechner nicht vorhanden, können Sie das Installationsprogramm starten, indem Sie zunächst auf das Icon Arbeitsplatz und danach auf CD-ROM-Laufwerk doppelklicken und schließlich mit einem weiteren Doppelklick die Datei SETUP.EXE starten.

DIRECT X

Wenn Direct X 5 noch nicht auf Ihrem Computer installiert ist, dann klicken Sie bitte auf die Schaltfläche Direct X 5 installieren. Das Programm wird Ihr System überprüfen und Ihnen die Ergebnisse mitteilen. Sind einige Komponenten von früheren Versionen vorhanden, werden diese zusammen mit der Versionsnummer aufgelistet. Ist dies nicht der Fall, werden die Komponenten als „Nicht installiert" aufgeführt. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche Direct X 5 reinstallieren. Ist die Installation abgeschlossen, wird das Programm Sie auffordern, Ihren Computer neu zu starten.

INSTALLATION

Nach dem Neustart Ihres Rechners starten Sie SETUP.EXE (Doppelklick auf das Arbeitsplatz-Icon, dann Doppelklick auf das CD-ROM-Icon und schließlich Doppelklick auf SETUP.EXE) und klicken Sie auf die Schaltfläche Normale Installation und Spielstart im Installationsmenü. Geben Sie ein Verzeichnis für die **Total Annihilation**-Dateien und klicken Sie auf OK. Das Installationsprogramm wird die notwendigen Dateien in diesem Verzeichnis auf Ihrer Festplatte installieren. Nach Abschluß werden die Icons für das Spiel, das Deinstallationsprogramm und die Liesmich-Datei in einem Verzeichnis innerhalb Ihres Startmenüs abgelegt. Suchen Sie in der Liesmich-Datei nach Informationen in letzter Minute.

DEINSTALLIEREN

Wenn Sie das Spiel deinstallieren möchten, klicken Sie auf das Deinstallieren-Icon im Total Annihilation-Ordner (auf Start klicken, danach auf Programme, dann auf **Total Annihilation**). Wenn Sie auch gespeicherte Spielstände entfernen wollen, sollten Sie auf das mit einem Häkchen markierte Kästchen klicken. Dann klicken Sie auf die Schaltfläche Deinstallieren und alle Spiel-Dateien und -Icons werden gelöscht. Direct X jedoch verbleibt auf Ihrem Rechner.

Wenn Sie Fragen zu Direct X haben, setzen Sie sich bitte mit Microsoft in Verbindung.

Spielkomponenten

Total Annihilation operiert mit zwei grundlegenden Spielkomponenten: Einheiten und Ressourcen. Unter 'Einheiten' versteht man sowohl 'Mobile Einheiten' (Panzer, Schiffe, Flugzeuge, etc.) als auch 'Gebäude' (Fabriken,Anlagen zur Metallgewinnung, etc.). Die wichtigste Einheit ist der Commander. Die Spielkomponenten werden weiter hinten in diesem Handbuch ausführlich beschrieben. Ressourcen, die aus Metall und Energie bestehen, sind die fundamentalen Bausteine der übrigen Komponenten. Wer diese Basisvorkommen sammelt oder zurückfordert, kann alles bauen, was er braucht, um seinen Gegner zu vernichten.

Einheiten

DER COMMANDER

Sie sind der Commander von ARM oder CORE. Sie besitzen einen Materie/Anti-Materie-Behälter, der Metall und Energie produziert bzw. einlagert. Außerdem verfügen Sie über eine der wirkungsvollsten Waffen, die es auf dem Schlachtfeld gibt, den Disintegrator. Zudem sind Sie in der Lage, einen vollständigen militärischen Komplex mit Ihrem Nanostrahler zu errichten. Ihr Kampfanzug wird sich bei Beschädigung mit der Zeit von selbst reparieren. Schließlich können Sie Energie gewinnen, indem Sie entweder Bio-Masse (Bäume oder andere Pflanzen) oder Metall (aus Wrackteilen) umwandeln.

BEWEGLICHE EINHEITEN

Sie verfügen über eine vollständige Besetzung aus Land-, See- und Lufteinheiten, inklusive Aufklärer-, Transport-, Bau- und Kampfeinheiten. Das Spiel beginnt nur mit dem Commander und seinem Materie/Anti-Materie-Behälter. Wie Sie die notwendigen Einheiten und Bauwerke (siehe unten) errichten, um Ihre Streitkräfte zu mobilisieren, liegt ganz bei Ihnen. Weitere Informationen zum Bau von Gebäuden und Einheiten finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch, im Abschnitt 'Das Spiel beginnt'.

GEBÄUDE

Gebäude verfügen über eine ganze Reihe verschiedener Funktionen (wie etwa das Lagern von Metall und Energie oder den Bau mobiler Einheiten) und sind sogar als Offensiv- bzw. Defensivwaffe einsetzbar. Gebäude, die mobile Einheiten produzieren, sind auch als Fabriken bekannt. Weitere Informationen zum Bau von Gebäuden und Einheiten finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch, im Abschnitt 'Das Spiel beginnt'.

Ressourcen

Die beiden grundlegenden Ressourcen, über die Sie verfügen, sind Metall und Energie. Jede von Ihnen produzierte Einheit bzw. Gebäude benötigt davon eine bestimmte Menge.

METALL
Alle errichteten Einheiten bestehen aus Metall. Sie können diese Substanz entweder mit dem Metallextraktor dem Boden entziehen oder aus Trümmern zerstörter Einheiten zurückfordern. Metallvorkommen sehen aus wie unebenes Gelände mit glänzenden Felsen.

ENERGIE
Energie ist der Motor aller Aktivität. Sie kann mit Hilfe von Windgeneratoren, Solarzellen und mehreren anderen Gebäuden erzeugt und gesammelt werden. Mit einer der zahlreichen Konstruktionseinheiten läßt sich auf einigen Planeten selbst organische Materie in Energie umwandeln.Die Benutzerführung im Haupt-Gefechtsbildschirm

Die Benutzerführung im

Haupt-Gefechtsbildschirm

GEFECHTSKARTE
Die Gefechtskarte bietet eine dreidimensionale Sicht auf das Gefechtsgelände aus der Vogelperspektive. Die grauen Bereiche sind Gegenden, die Ihre Einheiten bereits erforscht haben. Die Gefechtskarte enthält Informationen über das Gelände, aber nicht über feindliche Aktivitäten in diesem Gebiet. Die schwarzen Bereiche auf dem Bildschirm sind unerforschtes Territorium.



BEFEHLS-BUTTON
Zeigt die verfügbaren Befehle für die gerade ausgewählte Einheit an. Die Befehle sind abhängig von den Fähigkeiten der jeweiligen Einheit.

BAU-BUTTON
Zeigt Einheiten und Gebäude an, die die soeben ausgewählte Einheit errichten kann. Besitzt eine Einheit diese Fähigkeit nicht, so ist diese Option nicht verfügbar.

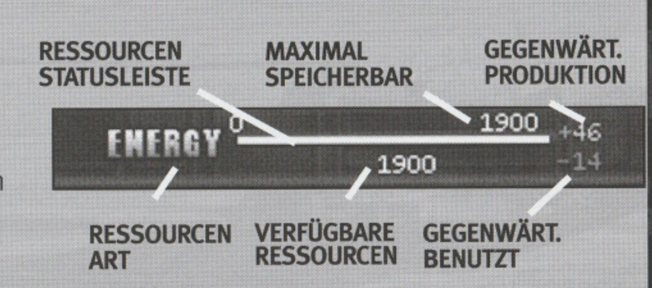
MINI-KARTE
Gibt in der linken oberen Ecke einen Überblick über das Schlachtfeld, inkl. Gelände- bzw. Radarinformationen. Auch Befehle können über die Minikarte erteilt werden.

EINHEITENFARBE
Ihre Farbe leuchtet in der oberen linken Bildschirmecke.

EINHEIT(EN) AUSWÄHLEN
Ausgewählte Einheiten sind grün markiert.

EINHEITENSTATUS ANZEIGE
Wenn Sie eine Einheit ausgewählt haben, erscheint im unteren linken Bereich des Bildschirms die Einheitenstatus-Anzeige. Die linke Leiste zeigt den Gesundheitszustand der gewählten Einheit. Die rechte Leiste gibt Auskunft über den Gesundheitszustand der Einheit, die mit der gewählten Einheit in Verbindung steht. Die Zeile in der Mitte beschreibt die Art der Verbindung.

NACHRICHTEN SENDEN
Drücken Sie ‹Enter›, um die Nachrichtenbox zu öffnen. Hier eingegebene Nachrichten erscheinen auf den Bildschirmen aller Mitspieler, gefolgt vom Namen des Absenders. Diese Option ist nur im Mehrspielermodus verfügbar.



METALL UND ENERGIERESSOURCEN
Gibt Infos über die Vorkommen. Zeigt Lagerkapazität an, laufende Produktion und Verwendungszweck. Siehe rechts die Beschreibung der Ressourcen-Statusleiste.

Einheitenbefehle

Wählen Sie eine Einheit durch Klick auf die linke Maustaste (nähere Informationen über die beiden Mausoptionen finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch im Abschnitt „Die Mausbenutzung"). Ist eine Einheit ausgewählt, erscheinen auf der linken Bildschirmseite verschiedene Menüs. Diese Menüs geben entweder Auskunft über die Art der Befehle, die Sie der Einheit erteilen können, oder über die Baufähigkeiten. Sie können Ihrer Einheit mehrere Befehle auf einmal erteilen. Halten Sie bei der Eingabe der verschiedenen Mauskommandos die „Shift"-Taste gedrückt und die Einheiten werden Sie der Reihe nach ausführen. Die Einheiten unterscheiden zwischen Standard-, Spezial- und Sofortbefehlen.

STANDARDBEFEHLE

Mit den Standardbefehlen steuern Sie Aggressivität und Mobilität Ihrer Einheit. Diese Befehle entscheiden über das grundlegende Verhalten Ihrer Einheiten im Umgang mit Gegnern. Dieses Verhalten fußt auf der Kombination der Aggressivitäts- und Mobilitätseinstellungen. Standardbefehle erteilen Sie über die beiden oberen Schaltflächen in dem Menü Einheitenbefehle.

AGGRESSIVITÄT

FEUER SOFORT - Die Einheit wird jede andere Einheit angreifen, die sich in ihrer Nähe befindet. Die aggressivste Einstellung.

FEUER ERWIDERN - Die Einheit greift nicht eher an, bis sie selbst beschossen wird.

FEUER AUF BEFEHL - Die Einheit wird solange nicht feuern, bis Sie ihr den Befehl dazu geben. Die am wenigsten aggressive Einstellung.

MOBILITÄT

AUSSCHWÄRMEN – Die Einheiten genießen bei der Interaktion mit gegnerischen Einheiten völlige Bewegungsfreiheit.

MANÖVER - Um seine Standardbefehle auszuführen, kann sich die Einheit nur in einem beschränkten Rahmen bewegen.

STELLUNG HALTEN - Die Einheit wird ihre gegenwärtige Stellung nicht verlassen.

SPEZIALBEFEHLE

Spezialbefehle gelten nur für bestimmte Einheiten und können über die mittleren Schaltflächen erteilt werden.

AKTIVIEREN / DEAKTIVIEREN

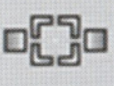
Die Einheit kann ein- oder abgeschaltet werden.

TARNEN

Die Einheit besitzt die Fähigkeit, sich zu tarnen, d.h. sie ist für feindliche Einheiten unsichtbar. Tarnen kostet allerdings Energie.

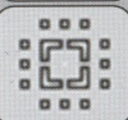
Anmerkung: Die gewählte Maussteuerung beeinflußt das Verhalten des Cursors. Der Mauscursor gibt nur die Linksklick-Steuerung wider. Weitere Informationen finden Sie unter Mausbenutzung. Wenn Sie sich für die Linksklick-Steuerung entscheiden, erscheinen die unten aufgeführten Cursors automatisch, um den Effekt anzuzeigen, den ein Linksklick auf den entsprechenden Punkt hervorrufen würde. Der Cursor verändert sich, wenn Sie sich mit ihm über das Schlachtfeld bewegen.

HAUPT-GEFECHTSBILDSCHIRM



LADEN / ENTLADEN

Die Einheit verfügt über Transportmöglichkeiten.



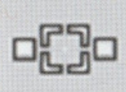
EINFORDERN

Die Einheit ist in der Lage, Metall und Energie vom Gelände, aus Trümmern oder anderen Einheiten einzufordern.



REPARIEREN

Mit dieser Einheit können Sie eine beschädigte Einheit reparieren.



EINNEHMEN

Sie können Ihrer Einheit den Befehl geben, eine gegnerische Einheit zu erobern. Je größer und stärker gepanzert die gegnerische Einheit ist, desto länger dauert deren Einnahme.

SOFORTBEFEHLE



BEWEGEN

Sie geben der Einheit den Befehl, sich in eine andere Stellung zu begeben.



BEWACHEN

Sie geben der Einheit den Befehl, eine andere Einheit zu bewachen.



PATROUILLE

Sie können der Einheit den Befehl erteilen, in einem bestimmten Bereich der Karte Patrouille zu fahren. Erhält eine mobile Einheit den Patrouillieren-Befehl, dann wird sie alle verbündeten Einheiten reparieren, denen sie auf ihrer Patrouille begegnet.



ANGREIFEN

Sie geben der Einheit den Befehl, eine andere Einheit anzugreifen.



D-GUN

Diese Einheit besitzt den Disintegrator.

STOP

Hiermit können Sie Sofort- und Spezialbefehle abbrechen. Alle Befehle, die Sie mit der „Shift"-Taste eingegeben haben, werden ebenfalls beendet.



BOMBE

Erhalten Bomber den Befehl, anzugreifen, weisen Sie diesen Cursor auf.

Die Maussteuerung

Total Annihilation unterstützt zwei Optionen der Mausbenutzung: Die Linksklick-Steuerung (Standardeinstellung) und die Rechtsklick-Steuerung. Beide Optionen verwenden die linke Maustaste für die Auswahl von Einheiten und von Bau- oder Befehlsmenüs. Sie können auch mit der linken Taste klicken und dann durch Ziehen der Maus einen Rahmen öffnen, um mehrere Einheiten auszuwählen. Die Maussteuerung läßt sich über den Abschnitt Steuerung im Optionenmenü einstellen. Sowohl bei der Linksklick- als auch bei der Rechtsklick-Steuerung wird der Cursor kontinuierlich upgedatet und zeigt die Aktion an, die aus einem Linksklick auf diesen Punkt des Bildschirms resultieren würde. Da aber nur die Linksklick-Steuerung Ihnen erlaubt, einen Befehl durch einen Linksklick auf das Schlachtfeld zu aktivieren, findet eine entsprechende Veränderung des Cursors auch nur bei dieser Steuerungsart statt.

Linksklick-Steuerung

Die Linksklick-Steuerung verwendet die linke Maustaste für die Auswahl einer Einheit und die Aktivierung eines Befehls. Um eine Einheit auszuwählen, müssen Sie den Cursor darüber plazieren und die linke Maustaste drücken. Eine gewählte Einheit erscheint in grüner Umrandung. Ist die Einheit ausgewählt, läßt sich über die linke Maustaste einen Befehl aktivieren. So können Sie z.B. eine ausgewählte Einheit auf ein offenes Feld führen, indem Sie mit der linken Maustaste auf dieses Feld klicken. Oder Sie befehlen einer ausgewählten Einheit, einen Gegner anzugreifen, indem Sie den Gegner mit links anklicken. Bewegen Sie den Cursor über den Bildschirm, verändert sich die Form des Cursors. Er zeigt dann die Aktion an, die bei einem Linksklick an dieser Stelle ausgeführt würde. Mit einem Rechtsklick läßt sich die Einheit abwählen. Wenn Sie mit rechts in die Mini-Karte klicken und die rechte Taste gedrückt halten, können Sie durch die Mini-Karte scrollen. Mit einem Rechtsklick auf einen Ort außerhalb der Mini-Karte zentrieren Sie die Karte über diesen Punkt.

Rechtsklick-Steuerung

Wie bei der Linksklick-Steuerung (siehe links unten) klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit, um sie auszuwählen. Ist die Einheit ausgewählt, verwenden Sie die rechte Maustaste, um den Standardbefehl zu aktivieren. So können Sie beispielsweise mit einem Rechtsklick auf ein offenes Feld eine zuvor ausgewählte Einheit dorthin bewegen. Sie erteilen Ihrer Einheit Befehle, indem Sie die Befehlsschaltflächen auf der linken Bildschirmseite mit der linken Maustaste anklicken. Weitere Informationen finden Sie weiter oben in diesem Handbuch unter Einheitenbefehle. Verwenden Sie die linke Maustaste, um abzuwählen und das Sichtfeld der Mini-Karte zu bewegen. Weil der Cursor nur das anzeigt, was bei einem linken Mausklick geschehen würde (wie bei der Linksklick-Steuerung), wird er nicht upgedatet und zeigt nicht an, was bei einem Rechtsklick geschieht.

Einheiten und Gebäude bauen

Konstruktionseinheiten und Fabriken können andere Einheiten bauen. Wählen Sie eine mobile Konstruktionseinheit oder Fabrik und drücken Sie den Bau-Knopf unmittelbar unter der Mini-Karte, um das Bau-Menü zu öffnen. Dort werden Sie bis zu sechs Schaltflächen entdecken, mit dem jeweiligen Bild der Einheit, die errichtet werden kann. Wenn Sie den Cursor über diese Schaltflächen bewegen, erscheinen in der Zeile Einheitenstatus am unteren Bildschirmrand Informationen über die zu erwartenden Baukosten. Klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche, um eine Einheit zu bauen. Sie können mehrere Einheiten errichten, indem Sie jede zu bauende Einheit jeweils einmal anklicken. Um zum Beispiel fünf gleiche Einheiten zu errichten, klicken Sie die Schaltfläche fünfmal an.

Unter den sechs Schaltflächen befinden sich zwei Pfeile. Wenn Sie diese Pfeile anklicken, bewegen Sie sich durch die ausgewählten Einheiten anderer Bau-Menüs.

EIN GEBÄUDE ERRICHTEN

Ein Gebäude errichten Sie entweder mit dem Commander oder einer mobilen Konstruktionseinheit. Klicken Sie auf das Bild des zu errichtenden Gebäudes und plazieren Sie den grünen Umriß am gewünschten Ort. Färbt sich das Quadrat rot, kann an dieser Stelle nicht gebaut werden.

EINE MOBILE EINHEIT BAUEN

Mobile Einheiten werden in Fabriken gebaut. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Einheit-Icon im Bau-Menü der Fabrik und starten Sie die Produktion. Haben Sie mehrere Befehle angeklickt, dann werden diese der Reihe nach ausgeführt. Mit einem Rechtsklick können Sie einen Baubefehl aus dieser Reihe auch wieder löschen.

Das Hauptmenü enthält folgende Optionen:

Einzel: Spielen Sie eine der Kampagnen oder kreieren Sie Ihr eigenes Gefecht.

Multi: Entscheiden Sie sich für eine der Verbindungsoptionen, um ein Mehrspieler-Match zu starten.

Intro: Sehen Sie sich das Spielintro an.

Ende: Kehren Sie zurück zu Windows 95.

EINZELSPIELERMODUS

Klicken Sie auf **Einzel**, wenn Sie sich die Einzelspieleroptionen ansehen möchten:

Neuer Feldzug: Einen neuen Feldzug beginnen

Gefecht: Spielen Sie gegen einen oder mehrere KI-Gegner

Optionen: Spieleinstellungen vornehmen

Spiel laden: Ein zuvor gespeichertes Spiel laden

Voriges Menü: Rückkehr zum vorherigen Menü

NEUER FELDZUG

Klicken Sie auf **Neuer Feldzug**, um mit der ersten einer ganzen Reihe von Missionen zu beginnen. Wenn Sie sich für eine Seite (Arm oder Core) und einen Schwierigkeitsgrad entschieden haben, drücken Sie die Taste **Start**, um zum Missions-Briefing zu gelangen.

Seite wählen: ARM CORE

Schwierigkeit: Einen Schwierigkeitsgrad einstellen

Start: Zur Missionsbesprechung

Voriges Menü: Rückkehr zum vorigen Menü

MISSIONS-BRIEFING

Wenn Sie vom Bildschirm **Neuer Feldzug** aus auf **Start** drücken, öffnen Sie den Bildschirm Missions-Briefing. Auf diesem Bildschirm erhalten Sie Ihren Auftrag. Sollten Sie mehrere Informationen benötigen, klicken Sie einfach auf **Mehr** am Ende des Missions-Briefings. Drücken Sie die **Start**-Taste und Ihre Mission kann beginnen.

GEFECHT

Der Gefechtsmodus erlaubt Ihnen das Spiel gegen mehrere Computergegner auf den Mehrspieler-Karten. Für Spieler, die gerne im Mehrspielermodus antreten, ist das ein gutes Training. Wählen Sie **Gefecht** im Optionenmenü **Einzelspieler** und der Bildschirm Gefechtseinstellungen öffnet sich.

Spieler: Sie sind der erste Spieler. Sie können bis zu drei Computergegner hinzufügen.

Seite: Wählen Sie eine Seite, CORE oder ARM, für sich und Ihre Gegner.

Farbe: Wählen Sie für jeden Spieler eine Farbe.

Verbündete (Verbdt.): Schmieden Sie mit den entsprechenden Symbolen Allianzen.

Metall: Zeigt die Menge Metall an, die jeder Spieler beim Start besitzt.

Energie: Zeigt die Menge Energie an, die jeder Spieler beim Start besitzt.

KARTE WÄHLEN

Wählen Sie eine Karte für Ihr Spiel.

METALL ÄNDERN

Stellen Sie für ausgewählte Spieler die Metallmenge ein.

ENRGIE ÄNDERN

Stellen Sie für ausgewählte Spieler die Energiemenge ein.

TOD DES COMMANDERS

BEENDET SPIEL: Das Spiel wird beendet, sobald der Commander zerstört ist.

KEIN SPIELENDE: Das Spiel wird nach der Zerstörung des Commanders fortgesetzt.

STARTPUNKT

FESTGELEGT: Plaziert den Commander auf festgelegte Orte des Schlachtfelds.

ZUFÄLLIG: Plaziert den Commander zufällig irgendwo auf dem Schlachtfeld.

SICHTBARE KARTENTEILE

EIN: Der Commander beginnt auf einer unerforschten Karte.

AUS: Der Commander beginnt auf einer vollständig erforschten Karte.

SICHTLINIE

ECHT: Erhebungen des Geländes beeinflussen die Sicht der Einheit.

RUND: Erhebungen beeinflussen die Sicht der Einheit nicht.

PERMANENT: Das gesamte Terrain der Karte ist jederzeit sichtbar.

GEFECHT STARTEN

Gefecht beginnen.

ZURÜCK

Kehrt zum vorigen Menü zurück.

OPTIONEN
Erlaubt Ihnen, Einstellungen am Spiel vorzunehmen. Nähere Informationen finden Sie unter Optionenmenü weiter hinten in diesem Handbuch.

MEHRSPIELERMODUS
Total Annihilation verwendet DirectPlay, das auf die Netzwerkeigenschaften von Windows 95 zurückgreift. Für einen fehlerfreien Ablauf müssen die richtigen Device und/oder Netzwerkprotokolle installiert sein. Details über die Installation neuer Protokolle finden Sie in Ihrer Windows 95-Dokumentation.

VERBINDUNG AUSWÄHLEN
Wenn Sie „Multi" im Hauptmenü wählen, öffnet sich der Bildschirm „Verbindung wählen". Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Liste mit den Netzwerkoptionen. Wählen Sie die entsprechende Option für das Netzwerkspiel, das Sie spielen möchten. Diese Liste fällt von Rechner zu Rechner unterschiedlich aus. Hier sind einige Optionen, denen Sie wahrscheinlich häufiger begegnen werden.

IPX
Sie können die IPX-Verbindung wählen, um Ihre Gegner über ein LAN (Local Area Network, Lokales Netzwerk) herauszufordern. Diese Funktion sucht in Ihrem Netzwerk nach **Total Annihilation**-Spielen und zeigt Ihnen die Ergebnisse auf dem Bildschirm **Spiel Wählen** an. Für einen reibungslosen Ablauf muß ein IPX-Protokoll auf Ihrem Rechner installiert sein.

TCP/IP (INTERNET)
Wenn Ihr Lokales Netzwerk die Option unterstützt, können Sie über TCP/IP im Internet spielen. Ein Spiel über Internet setzt einen Internetzugang über einen Internet- bzw. Onlinedienst-Provider voraus.

Verfügen Sie über einen Internetzugang, dann suchen Sie über Ihren Internet-Browser nach www.totalannihilation.com. Cavedog versorgt Sie mit Updates und den neuesten Tips, wo Sie im Internet andere Spieler finden können. Für einen reibungslosen Ablauf muß ein TCP-Protokoll auf Ihrem Rechner installiert sein.

MODEM
Mit dieser Verbindungsoption können Sie das Modem Ihres Rechners direkt mit dem Modem Ihres Gegners verbinden.

SERIELL
Wenn Sie zwei Computer mit einem seriellen Kabel verbinden, können Sie ein Match gegen einen Freund austragen. Ist das Spiel installiert und das Kabel angeschlossen, sucht diese Funktion nach Ihrem seriellen Anschluß, der Sie beide miteinander verbindet und startklar macht.

SPIELAUSWAHL
Der Bildschirm **Spielauswahl** erscheint, wenn Sie sich für eine der oben beschriebenen Mehrspieler-Optionen entschieden haben. Bei LAN- oder Internet-gestützten Spielen listet dieser Bildschirm alle verfügbaren Spiele auf, denen Sie sich anschließen können, sowie die Einstellungen des jeweiligen Spielebesitzers (Host). Klicken Sie auf den gewünschten Namen in der Liste und wählen Sie ein Spiel aus. Um sich einem Spiel anzuschließen, müssen Sie Ihren Namen in das Namensfeld eingeben und die „Beitreten"-Taste drücken. Erlaubt der Host das passive Zuschauen, klicken Sie einfach auf die „Beobachten"-Schaltfläche. Beachten Sie bitte, daß Sie für einige Spiele ein Paßwort benötigen. In einem solchen Fall erscheint ein zusätzliches Feld für den Paßwort-Zugang. Sie werden abgelehnt, wenn Sie einem Spiel beitreten wollen, für das keine Beobachter zugelassen sind. Das gleiche gilt, wenn Sie sich ohne gültiges Paßwort einem geschützten Spiel anschließen wollen. Benutzer, die über Modem oder serielles Kabel spielen, können diesen Bereich überspringen und nach der Verbindung gleich in den Bildschirm Gefechtseinstellungen wechseln.

Name des Spiels: Identifiziert die einzelnen Spiele.

Kartenname: Zeigt den Namen der Karte an.

Cmdr (Commander): Zeigt die Commander-Option. Der Tod Ihres Commanders kann das Spiel beenden. Im Todesspiel-Modus können Sie aber auch nach dem Tod des alten mit einem neuen Commander sofort wieder einsteigen. Sie verlieren allerdings all Ihre vorhandenen Ressourcen.

Ping: Hier wird in Millisekunden die Zeit angezeigt, die Ihr Rechner benötigt, um zu jedem der Spieler im Gefechtsraum Daten zu senden bzw. Daten zu empfangen.

Sichtlinie: Enthält die Einstellungen der Sichtlinie (echt, rund oder keine).

Karte: Zeigt die Karteneinstellungen an.

Metall: Zeigt die Startmenge an Metall.

Energie: Zeigt die Startmenge an Energie.

Spieler: Gibt die Zahl der Spieler an, die am aktuellen Spiel beteiligt sind.

Status: Gibt den gegenwärtigen Status des Spiels wieder (IM SPIEL, IM TREFFPUNKT oder GESCHLOSSEN).

Ihr Name: Geben Sie hier Ihren Namen ein, bevor Sie ein Spiel beobachten oder ihm beitreten.

Neu: Legen Sie Ihr eigenes Multiplayer-Spiel an. Vergleichen Sie den Abschnitt Neues Spiel anlegen weiter unten.

Update: Aktualisiert die Anzeige. Mit dieser Option suchen Sie nach Spielen, die im Netzwerk gespielt werden. Es ist ratsam, die Anzeige von Zeit zu Zeit manuell zu aktualisieren, um sicherzugehen, daß Sie eine möglichst aktuelle Liste aller verfügbaren Spiele besitzen.

Beobachten: Diese Option taucht nur auf, wenn Sie sich auf einem LAN befinden, einem Lokalen Netzwerk. Sie erlaubt Ihnen, andere Spiele zu beobachten. Beachten Sie aber, daß einige Hosts von der Möglichkeit Gebrauch machen, Beobachter auszuschließen.

Beitreten: Treten Sie dem ausgewählten Spiel bei.

Voriges Menü: Führt Sie zurück auf den Bildschirm Verbindungen wählen.

EIN NEUES SPIEL ANLEGEN

Um ein neues Spiel zu beginnen, wählen Sie die Option **Neu** im Bildschirm **Spielauswahl**. In dem sich nun öffnenden Bildschirm (Neues Spiel anlegen) sind folgende Optionen verfügbar:

Namen eingeben: Wählen Sie einen Namen für Ihr Spiel.

Ihren Namen eingeben: Geben Sie Ihren Namen ein.

Paßwort: Geben Sie hier ein Paßwort ein, wenn Sie den Zugang zu Ihrem Spiel einschränken wollen. Lassen Sie das Feld frei, kann jeder Ihrem Spiel beitreten.

Weiter: Wechselt in den Bildschirm Gefechtseinstellungen. Nähere Angaben finden Sie im gleichnamigen Abschnitt weiter unten.

Vorige: Wechselt in den Spielauswahl- Bildschirm.

GEFECHTSEINSTELLUNGEN

Dieser Bildschirm erlaubt dem Host (Spielbesitzer) die Einstellung der Konfigurationsoptionen. Die anderen Spieler können hier ihre lokalen Einstellungen vornehmen. Folgende Möglichkeiten sind vorhanden:

Spieler: Zeigt die Spielernamen an. Der Host kann Spieler ablehnen, indem er auf ihre Namen klickt und die Ablehnung bestätigt.

Seite: Wählen Sie zwischen ARM oder CORE.

Farbe: Wählen Sie die Farbe Ihrer Einheit. Sie können keine Farbe wählen, für die ein anderer Spieler sich schon vorher entschieden hat.

Verbdt.: Klicken Sie auf die Verbünden-Schaltfläche, um Allianzen mit anderen Spielern einzugehen. Sie können Bündnisse mit einer beliebigen Zahl an Spielern schmieden, aber auch ganz auf Alliierte verzichten. Achten Sie darauf, daß der simple Vorschlag einer Allianz noch lange nicht bedeutet, daß ein Bündnis tatsächlich geschlossen worden ist. Erst wenn der andere Spieler dem Vorschlag zugestimmt hat, wird das Verbünden-Symbol komplett. Auch während des Spiels können Allianzen sowohl geschlossen als auch gebrochen werden.

Auflösung: Jeder Spieler kann die Bildschirmauflösung einstellen, jedoch nicht mehr nach dem Spielstart. Bitte beachten Sie, daß höhere Auflösungen das Spiel verlangsamen können, besonders, wenn Sie ohnehin einen langsamen Rechner besitzen. P100- oder P133-Rechner sollten eine Bildschirmgröße von 640 X 480 wählen.

Speicher: Zeigt die Größe des Speichers bei den Computern aller beteiligten Spieler an.

Ping: Hier wird in Millisekunden die Zeit angezeigt, die Ihr Rechner benötigt, um zu jedem der Spieler im Gefechtsraum Daten zu senden bzw. Daten zu empfangen. Vergleichen Sie das Glossar am Ende dieses Handbuchs.

Fertig: Jeder Spieler klickt auf diesen Button, wenn er bereit ist, zu spielen. Haben sich alle Beteiligten „eingeklickt“, kann der Host das Spiel starten.

KARTE WÄHLEN

Diese Option erlaubt dem Host die Wahl einer Karte für das Spiel.

METALL ÄNDERN

Verändert bei allen Spielern die Startmenge für Metall.

ENERGIE ÄNDERN

Verändert bei allen Spielern die Startmenge für Energie.

TOD DES COMMANDERS

BEENDET SPIEL: Das Spiel endet mit der Zerstörung des Commanders.

KEIN SPIELENDE: Das Spiel geht nach dem Tod des Commanders weiter.

TODESSPIEL: Das Spiel wird nach dem Tod des Commanders fortgesetzt, aber Sie verlieren alle Ressourcen und beginnen mit einem neuen Commander.

SICHTLINIE

ECHT: Geländeerhebungen beeinflussen die Sicht der Einheit.

RUND: Die Erhebungen haben keinen Einfluß auf die Sicht.

KEINE: Das gesamte Terrain der Karte ist jederzeit sichtbar.

SICHTBARE KARTENTEILE

ERFORSCHT: Der Commander beginnt auf einer unerforschten Karte.

UNERFORSCHT: Der Commander beginnt auf einer vollständig erforschten Karte.

STARTPUNKT

ZUFÄLLIG: Plaziert den Commander zufällig irgendwo auf dem Schlachtfeld.

FESTGELEGT: Plaziert den Commander auf vom Spieler festgelegte Orte des Schlachtfelds.

CHEAT CODES

KEINE CHEATS: Cheat Codes sind ausgeschaltet.

CHEATS ERLAUBT: Cheat Codes können verwendet werden.

BEOBACHTEN

ERLAUBT: Spieler dürfen dem Spiel zusehen.

GESPERRT: Spieler dürfen dem Spiel nicht zusehen.

SPIELSTATUS

OFFEN: Spieler dürfen beitreten.

GESCHLOSSEN: Es dürfen keine weiteren Spieler mehr beitreten.

MAX. EINHEITEN

Die maximale Zahl an Einheiten pro Spieler.

BAUBESCHRÄNK.

Dieses Menü erlaubt dem Host, die Einheiten zu bestimmen, die nicht im Spiel verwendet werden dürfen. Außerdem können bestimmten Einheiten Baubeschränkungen auferlegt werden, so daß nur eine limitierte Anzahl von diesen Einheiten gebaut werden kann.

FENSTER MITTEILUNGEN

Dieses Fenster zeigt alle Spielermitteilungen an.

NACHRICHTENBOX

Nachrichten an alle Spieler senden, die sich im Gefechtsraum befinden.

VORIGES MENÜ

Kehrt zurück zum Spielauswahl-Bildschirm.

Optionenmenü

Während des Spiels können Sie das Optionenmenü aufrufen, indem Sie die F2-Taste drücken oder die Schaltfläche Optionenmenü in der unteren linken Bildschirmecke anklicken (die erscheint allerdings nur, wenn keine Einheiten ausgewählt sind).

SPIEL SPEICHERN

Mit dem Zugang zum Optionenmenü vom Hauptgefechtsbildschirm aus können Sie ein laufendes Spiel abspeichern. Der Bildschirm **Spiel Speichern** liefert Ihnen einige statistische Daten zum ausgewählten Spiel. Sie können ein Spiel sowohl während des Gefechts als auch unmittelbar nach dessen Ende abspeichern.

SPIEL LADEN

Wählen Sie ein Spiel aus und setzen Sie es von dem Punkt aus fort, an dem Sie es abgespeichert haben.

OPTIONEN

Sie können sowohl vor als auch während des Spiels verschiedene Optionen einstellen. Diese Optionen werden im folgenden Abschnitt näher beschrieben.

BRIEFING

Enthält das Missions-Briefing.

MISSION BEENDEN

Zeigt eine Dialogbox, mit der Sie entweder das Spiel beenden, die Mission neu starten oder aber ins Hauptmenü zurückkehren können.

WEITER

Diese Funktion akzeptiert alle Änderungen, die Sie vorgenommen haben, und nimmt das Spiel wieder auf.

Optionen

SOUND

SOUNDMODUS: Wählen Sie Mono, Stereo oder Aus.

LAUTSTÄRKE: Verwenden Sie den Pfeil zum Einstellen der Lautstärke.

MUSIK

LAUTSTÄRKE: Verwenden Sie den Pfeil zum Einstellen der Lautstärke.

CD-SPIELER: Dieses Steuerfeld erlaubt Ihnen, die Musik ganz nach Ihren Wünschen abzuspielen (alle Stücke, zufällige Stücke, keine Musik, Stücke, die von der Gefechtssituation abhängen, endlose Stücke). Entscheiden Sie sich für „Stücke aussuchen“, können Sie jeden

Song einer bestimmten Gefechtssituation zuweisen, so daß jedes Ereignis seine eigene Musik erhält. Verwenden Sie die Pfeiltasten auf dem CD-Steuerungsfeld, um erst ein Stück und dann die Gefechtssituation auszusuchen, in der es gespielt werden soll. Wenn Sie Ihre eigene Musik-CD verwenden, kann es u.U. passieren, daß Sie während eines Auftrags die Spiel-CD nochmals einlegen müssen.

STEUERUNG

Spielgeschwindigkeit: Stellt die Spielgeschwindigkeit ein. Je schneller die Spielgeschwindigkeit, desto schneller bewegen sich die Einheiten und desto größer ist der Zugriff auf Ihre CPU. Wenn Sie glauben, das Spiel sei zu langsam und ruckelt, sollten Sie die Spielgeschwindigkeit verringern.

Mausgeschwindigkeit: Stellt die Mausgeschwindigkeit ein.

Bildschirmscroll: Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der Sie über den Bildschirm scrollen können, wenn Sie mit dem Cursor den Rand des Bildschirms erreichen.

TEXTVERZÖGERUNG

Einheitensprache: Stellen Sie den Wichtigkeitsgrad ein, ab dem die Unterhaltung zwischen den Einheiten auf dem Bildschirm angezeigt werden soll.

Textzeilen: Stellen Sie die Zahl der Zeilen ein, die maximal auf dem Hauptgefechtsbildschirm erscheinen sollen.

MAUSSTEUERUNG

Die Linksklicksteuerung verwendet die linke Maustaste für alle Funktionen, ausgenommen die Abwahl einer Einheit und die Bewegung der Mini-Karte. Klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Innere der Mini-Karte und bewegen Sie die Maus, um durch das Bild zu scrollen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in ein Feld außerhalb der Mini-Karte, um das Bild der Mini-Karte sofort über diesen Punkt zu zentrieren. Diese Steuerung verwendet unterschiedliche Cursors, um spezielle Befehle zu erkennen.

Die Rechtsklicksteuerung verwendet die rechte Maustaste, um der ausgewählten Einheit den Befehl zu geben, ihre Standardaktion auszuführen. Bei der Rechtsklicksteuerung wird die linke Maustaste dazu verwendet, das Bild der Mini-Karte zu bewegen, Einheiten aus- und abzuwählen und bestimmte Aktionen durchzuführen (in Kombination mit dem Menü).

OPTIK

BILDSCHIRMGRÖSSE: Die Auflösung einstellen.

HELLIGKEIT: Verwenden Sie den Schieber, um die Bildhelligkeit einzustellen.

OBJEKTRENDERING: Schatten-Präferenzen einstellen.

SHADING: Einschalten, um Schatten an Gebäuden herzustellen.

ANTI-ALIASING: Einschalten, um Gebäude und Einheiten mit Anti-Alias zu versehen (optische Kantenglättung).

SCHATTEN: Ist diese Funktion eingeschaltet, können Sie Einheiten, Geländeeigenschaften und Gebäude mit Schatten versehen.

WIEDER STANDARD

Stellt die alten Standardwerte wieder her.

KEINE ÄNDERUNGEN

Alle Einstellungen erhalten wieder den Wert, den sie zu Beginn des Spiels hatten.

OK

Beibehalten aller Änderungen und Rückkehr zum Optionenmenü.

ABBRUCH

Verwirft alle Änderungen und kehrt zum Optionenmenü zurück.

Dieser Abschnitt enthält wertvolle Hinweise, die Sie sich aufbewahren und für das Spiel einprägen sollten, auch wenn es sicherlich nicht nötig ist, das Material auswendig zu lernen. Aber, je mehr Sie wissen, desto anspruchsvoller wird Ihr Spiel.

Schlagen Sie in diesem Abschnitt nach, wenn Sie nach der Übersicht über die Tastaturbefehle, den Hierarchien beim Bau von Core/Arm-Einheiten, Beschreibungen der Einheiten und Gebäude sowie nach dem Glossar suchen, in dem einige Begriffe aufgeführt sind, die im Spiel und in diesem Handbuch auftauchen.

TASTATURBEFEHLE

ESC .... Bricht den aktuellen Befehl ab, bevor er ausgeführt wird.

STRG1 - STRG9 .... Weist die ausgewählten Einheiten einer Einsatzgruppe zu.

ALT1 - ALT9 .... Aktiviert (wählt) die gerade festgelegte Einsatzgruppe.

B .... Wählt das Bau-Menü für diese Einheit.

O .... Wählt das Befehl-Menü für die aktuelle Einheit.

1 - 9 .... Wählt das Menü für die aktuelle Einheit.

, (Komma) .... Wählt das vorige Menü für diese Einheit.

. (Punkt) .... Wählt das nächste Menü für diese Einheit.

~ (Tilde) .... Schaltet zwischen den Schadensleisten der Einheiten hin und her

PAUSE .... Unterbricht das Spiel.

F1 .... Zeigt Informationen über die gewählte Einheit an.

F2 .... Öffnet das Optionenmenü.

F3 .... Geht zu der Einheit, die als letzte Bericht erstattet hat.

STRG F9 .... Screen Capture, legt das Bild eines Bildschirms in die Datei SHOT####.pcx ab.

F12 .... Löscht alle Nachrichten.

CTRL+A .... Alle Einheiten auswählen.

DAS HANDBUCH DES COMMANDERS

CTRL+C .... Zentriert den Bildschirm und wählt den Commander.

CTRL+D .... Aktiviert Selbstzerstörung der gewählten (kann ein- und ausgeschaltet werden

CTRL+S .... Wählt alle Einheiten, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden.

CTRL+Z .... Wählt alle Einheiten des selben Typs.

A .... Erteilt einen Angriffsbefehl.

G .... Erteilt einen Bewachen-Befehl.

M .... Erteilt einen Bewegen-Befehl.

P .... Gibt einen Patrouille-Befehl.

S .... Gibt einen Haltebefehl (alle vorherigen Befehle werden abgebrochen).

D .... Den Disintegrator verwenden.

C .... Gibt einen Erobern-Befehl.

R .... Gibt einen Reparaturbefehl.

E .... Gibt einen Einfordern-Befehl.

H .... Teilt die Ressourcen mit einem anderen Spieler.

N .... Scrollt zur nächsten Einheit außerhalb des Bildschirms.

T .... Die gewählte Einheit verfolgen.

- .... Verringert die Spielgeschwindigkeit.

+ .... Erhöht die Spielgeschwindigkeit

SHIFT .... Halten Sie diese Taste gedrückt, um mehrere Befehle einzugeben.

ENTER .... Aktiviert die Nachrichtenzeile.

Die Bau-Hierarchie der Einheiten

ARM

COMMANDER



BASIS-GEBÄUDEEINHEITEN:

- Solarkollektor
- Windgenerator
- Energiespeicher
- Metallspeicher
- Metallextraktor
- Metallgenerator
- Leichter Laserturm L.L.T.
- Radarturm

Gebäude		Einheiten		Konstruktionseinheit		Gebäude		Verbessertes Gebäude		Einheiten		Verbesserte Konstruktionseinheit	
Kbot-Labor	➡	Peewee Hammer Rocko Jethro	+	Konstruktions-Kbot	➡	**BASIS-GEBÄUDEEINHEITEN** Sentinel Defender Guardian Geothermisches Kraftwerk Panzersperre	+	Verbessertes Kbot-Labor	➡	Zipper Zeus Fido Invader Eraser	+	Verbessertes Konstruktions-Kbot	➡ GEHEIM
Fahrzeugfabrik	➡	Jeffy Flash Samson Stumpy	+	Konstruktions-Fahrzeug	➡	**BASIS-GEBÄUDEEINHEITEN** Sentinel Defender Guardian Geothermisches Kraftwerk Panzersperre	+	Verbesserte Fahrzeugfabrik	➡	Bulldog Luger Triton Merl Seer Jammer Spider	+	Verbessertes Konstruktions-Fahrzeug	➡ GEHEIM
Flugzeugfabrik	➡	Peeper Freedom Fighter Thunder Atlas	+	Konstruktions-VToL	➡	**BASIS-GEBÄUDEEINHEITEN** Sentinel Defender Guardian Geothermisches Kraftwerk Panzersperre	+	Verbesserte Flugzeugfabrik	➡	Hawk Phoenix Brawler Lancet	+	Verbessertes Konstruktions-VToL	➡ GEHEIM
Werft	➡	Skeeter Crusader Lurker Hulk	+	Konstruktions-Schiff	➡	Gezeitenkraftwerk Sonarstation Torpedowerfer	+	Verbesserte Schiffswerft	➡	Piranha Ranger Conqueror Millennium Colossus			

➡ = EINHEIT BAUT

DIE RANGORDNUNG DER EINHEITEN

CORE

COMMANDER



BASIS-GEBÄUDEEINHEITEN:

- Solarkollektor
- Windgenerator
- Energiespeicher
- Metallspeicher
- Metallextraktor
- Metallgenerator
- Leichter Laserturm L.L.T.
- Radarturm

Fabrik		Einheiten		Konstrukteur		Gebäude		Verbesserte Fabrik		Einheiten		Verbesserter Konstrukteur	
Kbot-Labor	⇒	A.K. Storm Crasher Thud	+	Konstruktions-Kbot	⇒	**BASIS-GEBÄUDEEINHEITEN** Gaat-Kanone Pulverizer Punisher Geothermisches Kraftwerk Panzersperre	+	Verbessertes Kbot-Labor	⇒	Thud Pyro Roach Spectre	+	Verbessertes Konstruktions-Kbot	⇒ **GEHEIM**
Fahrzeugfabrik	⇒	Weasel Instigator Slasher Raider	+	Konstruktions-Fahrzeug	⇒	**BASIS-GEBÄUDEEINHEITEN** Gaat-Kanone Pulverizer Punisher Geothermisches Kraftwerk Panzersperre	+	Verbesserte Fahrzeugfabrik	⇒	Reaper Pillager Crock Diplomat Informer Deleter Goliath	+	Verbessertes Konstruktions-Fahrzeug	⇒ **GEHEIM**
Flugzeugfabrik	⇒	Fink Avenger Shadow Valkyrie	+	Konstruktions-VToL	⇒	**BASIS-GEBÄUDEEINHEITEN** Gaat-Kanone Pulverizer Punisher Geothermisches Kraftwerk Panzersperre	+	Verbesserte Flugzeugfabrik	⇒	Vamp Hurricane Rapier Titan	+	Verbessertes Konstruktions-VToL	⇒ **GEHEIM**
Werft	⇒	Searcher Enforcer Snake Envoy	+	Konstruktions-Schiff	⇒	Gezeitenkraftwerk Sonarstation Torpedowerfer	+	Verbesserte Schiffswerft	⇒	Shark Executioner Warlord Hive Hydra			

⇒ = EINHEIT BAUT

BESCHREIBUNG DER EINHEITEN ARM

DER COMMANDER



Der Arm-Commander ist die ultimative Waffe der Arm. Er kann mitten auf einem feindlichen Planeten einen militärischen Komplex errichten und mühelos jede Welt erobern.

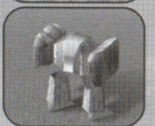
KBOTS - LEVEL 1



Infanterie Kbot "PEEWEE"
Der Späher ist mit Maschinengewehren bewaffnet, die mit Dualenergie feuern. Der Peewee verfügt über ein ausgeklügeltes Ausrüstungssystem bei der elektronischen Kriegführung. Andere Einheiten nimmt er aus einer Distanz wahr, die größer ist als normal. Er ist sehr schnell und besonders effizient auf unebenem oder hügeligen Gelände.



Artillerie Kbot "HAMMER"
Eine mittelschwere Einheit mit Plasmakanone, die indirektes Feuer über Hügel hinweg erlaubt.

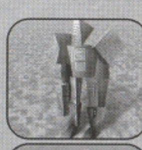


Raketenwerfer-Kbot "ROCKO"
Rockos feuern Raketen mit hoher Geschwindigkeit über lange Distanzen.



Luftabwehr-Kbot "JETHRO"
Die gelenkten Raketen des Jethro sind spezialisiert auf den Abschuß von Flugzeugen.

KBOTS - LEVEL 2



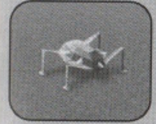
Schneller Angriffs-Kbot "ZIPPER"
Der Zipper ist ein äußerst schneller Kbot, ideal für schnelle, überfallartige Angriffe. Seine beste Verteidigung ist seine Schnelligkeit. Bewaffnet ist der Zipper mit einem mittleren Laser.



Vierbeiniger Kbot "FIDO"
Die Aufgabe dieser schweren Kampfeinheit besteht darin, alles wegzuräumen, was sich ihr in den Weg stellt. Mit seiner kurzläufigen Gausskanone richtet er schwerste Schäden an. Die Hochgeschwindigkeitsprojektile haben eine äußerst flache Flugbahn.



Blitz-Kbot "ZEUS"
Die schwere Angriffseinheit Zeus feuert mit einer Kurzstrecken-Blitzkanone, die eine direkte Sichtlinie zum Ziel benötigt.



Kriech-Bombe "INVADER"
Lassen Sie Ihren Invader auf eine feindliche Gruppe zukriechen und ihn dann sich selbst zerstören. Die folgende Anti-Materie-Explosion wird alle Einheiten in einem weiten Radius zerstören oder zumindest beschädigen.

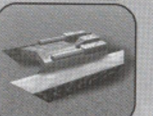


Radar-Störer "ERASER"
Diese außerordentlich nützliche Einheit kann ein Störfeld verursachen, in dem sich alle nahegelegenen verbündeten Einheiten verbergen können. Der Eraser ist unbewaffnet.

FAHRZEUGE - LEVEL 1



Schnelles Angriffs-Fahrzeug "JEFFY"
Diese schnelle Erkundungseinheit entdeckt mit ihren empfindlichen Sensoren feindliche Verbände auch auf große Entfernung. Der mit einem leichten Laser bewaffnete „Jeffy" ist schnell und preiswert.



Schneller Gefechtspanzer "FLASH"
Dieser preiswerte leichte Panzer verfügt über eine hohe Geschwindigkeit am Boden und feuert mit Dual-EMGs (Maschinengwehre mit Dualenergie).



Boden-Luft-Raketenwerfer "SAMSON"
Samson verfügt über mehrere mobile Boden-Luft-Raketen, mit denen er gegnerische Flugzeuge zuverlässig ausschalten kann.



Mittelschwerer Gefechtspanzer "STUMPY"
Stumpy, ein Panzer mittlerer Größe, ist mit einer mittleren Plasmakanone bewaffnet.

FAHRZEUGE - LEVEL 2



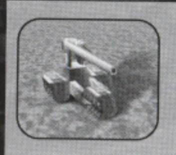
Schwerer Angriffspanzer "BULLDOG"
Der schwerarmierte „Bulldog" ist der Gefechtspanzer schlechthin und operiert mit einer schweren Plasmakanone.



Amphibienpanzer "TRITON"
Obwohl nur ein leichter und zurückhaltend armierter Gefechtspanzer, ist der Triton ein vollwertiges Amphibienfahrzeug und hervorragend geeignet, den Strand von Gegnern freizukehren. Er feuert mit einer mittleren Plasmakanone.

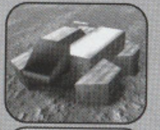


Mobiler Radar-Störer "JAMMER"
Diese Einheit stört nachhaltig den gegnerischen Radar und schützt Ihre Einheiten vor allzu frühzeitiger Entdeckung. Er ist leicht zu zerstören. Nicht in der Reichweite des Gegners aufstellen.



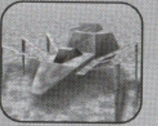
Mobile Artillerie "LUGER"

Die „Luger" ist mit einem Anti-Splitter-Geschütz ausgestattet. Auch wenn sie einige Treffer aushalten kann, befindet sich ihr Platz doch hinter den Linien, von wo aus sie mit ihrer bogenförmigen Schußbahn in das Geschehen eingreift. Die Anti-Materie-Splitter sind allerdings weniger treffsicher als Plasmakanonen. Die Reichweite der Geschosse geht über die Sichtbarkeit der „Luger" hinaus. Sie arbeitet also dann am wirksamsten, wenn Sie im Schutz anderer Einheiten operieren kann.



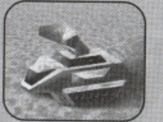
Mobiler Raketenwerfer "MERL"

Dieses Fahrzeug feuert seine Raketen in einer hohen Flugbahn auf den Gegner. Die Feuergeschwindigkeit ist vergleichsweise gering.



Gelände-Angriffsfahrzeug "SPIDER"

Der Spider ist im Prinzip ein Kbot, aufgrund seiner Maße kann er jedoch erst von der nächstgrößeren Fahrzeugfabrikklasse gebaut werden. Er schießt mit einer speziellen Paralysemunition, die den Gegner nachhaltig betäubt.



Mobiler Radar-Störer "SEER"

Der Seer ist ein kleines unbewaffnetes, mit Radar ausgerüstetes Fahrzeug.

SCHIFFE - LEVEL 1



Motorboot "SKEETER"

Der kleine Aufklärer verfügt über einen respektablen Ortungsradius und ist ein schnelles hochseetüchtiges Schiff. Mit seinen Raketenwerfern ist er auch in der Lage, Flugzeuge abzuschießen.



Zerstörer "CRUSADER"

Hauptaufgabe der Crusader ist die Suche nach U-Booten und die Zerstörung derselben. Solche Zerstörer verfügen über eine hohe Sonarreichweite und raketengestützte Wasserbomben, die ihnen die Aufgabe gegen U-Boote erleichtern. Auseinandersetzungen oberhalb des Wasserspiegels bestreitet die Crusader mit einer mittelschweren Kanone.



U-Boot "LURKER"

Die Aufgabe des U-Boots besteht darin, abzutauchen und große Schiffe mit seinen Torpedos zu attackieren.



Amphibientransporter "HULK"

Die Hulk transportiert Bodentruppen über das Wasser. Jeder der unbewaffneten Transporter kann bis zu sechs Bodeneinheiten aufnehmen.

SHIFFE - LEVEL 2



Angriffs-U-Boot "PIRANHA"

Dieses Angriffs-U-Boot wurde eigens für die Zerstörung anderer U-Boote entwickelt. Die Reichweite seines Sonars ist ohne Beispiel. Obwohl die Piranha auch Kampfschiffe angreifen kann, verursachen diese kleineren Torpedos nicht so große Schäden wie die normalen U-Boot-Torpedos.



Raketenkreuzer "RANGER"

Die Ranger verfügt über gelenkte Raketenwerfer, die Flugzeuge ausschalten oder zerstören können. Für Seegefechte stehen außerdem ein Paar schwere Raketenwerfer zur Verfügung.



Schwerer Kreuzer "CONQUEROR"

Die Conqueror kann außer einem Schlachtschiff alles zerstören, was auf dem Wasser kreucht und fleucht. Trotz der geringen Feuergeschwindigkeit verfügt sie über die größte Feuerreichweite aller Marineeinheiten und eignet sich daher hervorragend zum Beschuß von Zielen im Binnenland. Der schwere Kreuzer besitzt darüber hinaus einen Wasserbombenwerfer gegen angreifende U-Boote.



Schlachtschiff "MILLENIUM"

Die Premium-Waffe für die gepflegte Seeschlacht, mit zwei riesigen Batterien schwerer Plasmakanonen. Ihre Fähigkeit, Schäden 'aufzusaugen', ist unerreicht, und doch ist die Millenium anfällig für U-Boot- und Luftangriffe. Sie braucht daher eine Eskorte, um diese Einheiten abzuschrecken.



Leichter Flugzeugträger "COLOSSUS"

Die Colossus fungiert als Basis für alle seegestützten Flugzeuge. Sie kann zwei Flugzeuge gleichzeitig reparieren und versorgen, das kleine nukleare Kraftwerk erzeugt Energie auf offener See. Der leichte Flugzeugträger ist unbewaffnet, seine Radarsensoren aber helfen bei der Suche nach dem Feind und der Koordination der Flugzeuge.

FLUGZEUGE - LEVEL 1



Luftaufklärer "PEEPER"
Dem kleinen Jet obliegt die Erkundung des Kriegsgebiets. Der Peeper ist derart klein und schnell, daß er kaum abgeschossen werden kann. Dafür ist er unbewaffnet.



Jäger "FREEDOM FIGHTER"
Obwohl der Freedom Fighter durchaus auch gegen Boden- oder Marineeinheiten vorgehen kann, besteht seine Hauptaufgabe in der Bekämpfung anderer Flugzeuge.



Bomber "THUNDER"
Der Thunder-Bomber kann Dutzende kleiner Bomben auf Bodenziele bzw. Überwasserschiffe werfen, jedoch nicht auf andere Flugzeuge feuern. Sind gegnerische Jäger in der Luft, braucht er eine Eskorte. Er fliegt in großer Höhe.



Transportflugzeug "ATLAS"
Diese Einheit kann eine einzelne Bodeneinheit aufnehmen und an einen beliebigen Ort fliegen. Wird der unbewaffnete Atlas in der Luft abgeschossen, geht auch die zu transportierende Ladung verloren.

FLUGZEUGE - LEVEL 2



Kampfhubschrauber "BRAWLER"
Hier handelt es sich um einen VToL-Kampfhubschrauber, der über dem Schlachtfeld kreisen und mit Dual-EMGs auf Bodeneinheiten und Überwasserschiffe feuern kann.



Stealth-Jäger "HAWK"
Der Hawk ist ein kraftvoller Jäger, gleichermaßen effektiv bei der Bekämpfung von Luft- und Bodenzielen. Er hat Langstreckenraketen an Bord und kann vom gegnerischen Radar nicht geortet werden. Die beste Taktik ist es, ihn aus sicherer Entfernung Raketen in das Schlachtfeld feuern zu lassen.



Strategischer Bomber "PHOENIX"
Der Phoenix wurde auf der Basis des erfolgreichen Core-Kampfflugzeugs Hurricane entwickelt, um tief in feindliches Luftgebiet eindringen zu können.



Torpedo-Bomber "LANCET"
Der Lancet Torpedo-Bomber ist mit schweren Torpedos für Angriffe auf Überwasserschiffe und U-Boote ausgerüstet. Um ein U-Boot angreifen zu können,

DAS HANDBUCH DES COMMANDERS

muß jedoch eine verbündete Einheit das U-Boot zuvor mit seinem Sonar geortet haben. Die große Schwäche des Lancet ist seine schwache Verteidigung.

VERTEIDIGUNGSANLAGEN - LEVEL 1



Leichter Laserturm "LLT"
Diese leichte Abwehrwaffe besitzt eine große Reichweite und kann fast alle Einheiten verfolgen, von den ganz schnellen einmal abgesehen.

VERTEIDIGUNGSANLAGEN - LEVEL 2



Panzersperren
Panzersperren beeinträchtigen nachhaltig die Geschwindigkeit von Bodeneinheiten.



Schwerer Laserturm "SENTINEL"
Dieser zweiarmige Laserturm läßt sich effektiv gegen feindliche Angeifer einsetzen, wird aber in der Reichweite von solchen Einheiten übertroffen, die ihre Geschosse aus großer Entfernung abfeuern. Sie sollten sich daher bei Ihren Verteidigungsbemühungen nicht allein auf Lasertürme verlassen. Auch der hohe Energiebedarf dieser Türme läßt es ratsam erscheinen, weitere Abwehrkräfte hinzuzuziehen.



Raketenturm "DEFENDER"
Der Defender feuert Raketen auf Luft- bzw. Bodenziele. Er ist die Hauptabwehrwaffe gegen Luftangriffe.



Schwere Plasmakanone "GUARDIAN"
Die Guardian eignet sich als indirekte Artillerie zum Feuern über Hügel oder andere Hindernisse hinweg. Sie wird auch bei der Verteidigung küstennaher Bereiche eingesetzt, denn ihre Reichweite ist groß genug, um sich mit schweren Kreuzern und Schlachtschiffen Gefechte zu liefern.



Torpedowerfer
Der Torpedowerfer feuert seine Torpedos auf Schiffe bzw. U-Boote.

MOBILE KONSTRUKTIONS-EINHEITEN - LEVEL 1 & 2

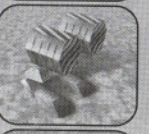
Alle Einheiten arbeiten auf ähnliche Weise, so daß sie hier zusammen beschrieben werden können. Sie sind alle in der Lage, eine geringe Menge Energie zu produzieren. Jede verfügt über einen Nanostrahler, mit dem die verschiedensten Gebäude und Verteidigungsanlagen produziert werden können. Zudem können sie das Metall von zerstörten Einheiten sowie Bäume für zusätzliche Energie einfordern und beschädigte Einheiten reparieren. Eine mobile Konstruktions-Einheit der 2. Kategorie kann Einheiten der 2. Ebene bauen, allerdings auch das Basisgebäude ihres Typs, für den Fall. daß eine Rückkehr zur 1. Ebene nötig sein sollte.

Die mobilen Konstruktions-Einheiten des 2. Levels bauen schneller als Ihre Pendants auf der 1. Stufe.

Benötigt eine Einheit zuviel Zeit für die Konstruktion, obwohl genügend Metall und Energie vorhanden sind, dann können zusätzliche Konstruktionseinheiten (egal, welchen Typs) den Bau beschleunigen. Diese zusätzlichen Einheiten lassen Ihre Nanostrahlen in den Baugegenstand einfließen. Wie man das macht? Geben Sie der assistierenden Einheit den Befehl, die zu konstruierende Einheit zu 'reparieren'.



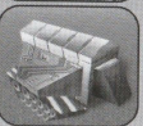
Konstructions-Kbot
Baut Verteidigungsanlagen des 1. und 2. Levels und das verbesserte Kbot-Labor.



Verbesserter Konstruktions-Kbot
Baut Level-3-Gebäude und Verteidigungsanlagen und das Kbot-Labor.



Konstruktions-Fahrzeug
Konstruiert Verteidigungsanlagen der 1. und 2. Kategorie und die verbesserte Fahrzeugfabrik.



Verbessertes Konstruktions-Fahrzeug
Produziert Level-3-Gebäude und Verteidigungsanlagen sowie die Fahrzeugfabrik.



Konstruktions-Schiff
Baut Verteidigungsanlagen der 1. und 2. Kategorie und die verbesserte Schiffswerft.

DAS HANDBUCH DES COMMANDERS



Konstruktions-Flugzeug
Baut Verteidigungsanlagen der 1. und 2. Kategorie und die verbesserte Flugzeugfabrik.



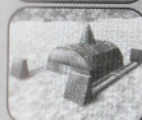
Verbessertes Konstruktions-Flugzeug
Baut Level-3-Gebäude und Verteidigungsanlagen sowie die Flugzeugfabrik.

KONSTRUKTIONSGEBÄUDE - LEVEL 1 & 2

Alle Konstruktionsgebäude besitzen Nanostrahler, mit denen Sie Einheiten bauen können. Die verwendeten Nano-Bots sind allerdings etwas speziell. Die Nano-Bots für Flugzeuge beispielsweise bestehen aus leichteren Substanzen und benötigen eine kräftige, Hochtemperaturlegierung, während Schiffe aus nicht korrodierbarem Material gefertigt sein müssen. Alle Gebäude können geringe Mengen Energie und Metall lagern. Verbesserte Konstruktionsgebäude besitzen kleinere und leistungsstärkere Fabriken, um noch ausgeklügeltere Einheiten produzieren zu können. Auch fertigen sie die Basisversion einer mobilen Konstruktions-Einheit in dieser Technologiereihe (falls jemand zurückgehen und partout die Technologie der 1. Stufe möchte).



Kbot Labor
Das Kbot-Labor produziert Konstruktions-Kbots und Kbots des ersten Levels



Verbessertes Kbot Labor
Das verbesserte Kbot-Labor baut optimierte Konstruktions-Kbots und Kbots der 2. Technologiestufe.



Fahrzeugfabrik
In einer Fahrzeugfabrik können Sie Konstruktions-Fahrzeuge und Fahrzeuge der 1. Stufe fertigen lassen.



Verbesserte Fahrzeugfabrik
Eine verbesserte Fahrzeugfabrik dagegen produziert verbesserte Konstruktions-Fahrzeuge und Fahrzeuge der zweiten Technologiestufe.



Flugzeugfabrik
Eine Flugzeugfabrik produziert Konstruktions-VToLs sowie Flugzeuge der ersten Ebene.



Verbesserte Flugzeugfabrik
In der Verbesserten Flugzeugfabrik können Sie Konstruktions-VToLs und Flugzeuge der 2. Kategorie bauen lassen.

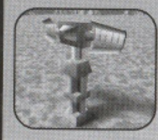


Schiffswerft
In der Schiffswerft lassen sich Konstruktions-Schiffe und die Schiffe der ersten Stufe anfertigen.



Verbesserte Schiffswerft
Eine verbesserte Schiffswerft kann Schiffe der zweiten Technologiestufe produzieren.

ANDERE GEBÄUDE - LEVEL 1 & 2



Radarturm
Der Radarturm enthält eine Reihe von Sensoren, um zwingende elektronische Gegenmaßnahmen einleiten und feindliche Einheiten lokalisieren zu können. Er kann einen Gegner auf große Entfernung orten (aber nicht identifizieren). Die Radarinformationen aller Einheiten werden auf der Mini-Karte organisiert und angezeigt. Sie können also von dort aus Befehle an Ihre Einheiten weiterleiten.



Sonarstation
Die Sonarstation entdeckt Einheiten, sie sich unter Wasser fortbewegen und zeigt ihre Information auf der Mini-Karte an.



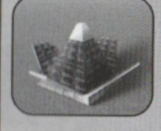
Metallextraktor
Mit dem Extraktor entziehen Sie dem Boden Metall. Sie arbeiten am besten, wenn man sie über Metallvorkommen plaziert, und wenn es nur das kleinste Stück Metall ist. Je schneller ein Extraktor sich dreht, desto mehr Metall gewinnt er.



Metallgenerator
Der Metallgenerator benötigt kein Metall für die Konstruktion, ist aber äußerst energieintensiv. Nur auf metallarmen Planeten zu empfehlen.



Metall-Lager
Erhöht die Fähigkeit, Metall zu speichern.



Solarkollektor
Eine einfache und zuverlässige Form der Energiegewinnung durch Sonnenenergie.

DAS HANDBUCH DES COMMANDERS



Gezeitenkraftwerk
Ein solches Kraftwerk sammelt die Energie, die von den Gezeiten der jeweiligen Welt produziert wird.



Windgenerator
Ein Windgenerator produziert unterschiedliche, auf Windgeschwindigkeit basierende Energiemengen.



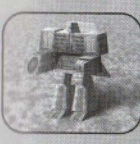
Energielager
Erhöht die Fähigkeit, Energie zu speichern.



Geothermisches Kraftwerk
Das geothermische Kraftwerk muß über einem Thermalwind (einem Punkt, wo heißer Dampf aus dem Boden aufsteigt) errichtet werden.



CORE
DER COMMANDER



Das Gehirn eines militärischen Genies transferiert in eine seelenlose Tötungsmaschine. Der Commander besitzt den furchterregenden Disintegrator und ist in der Lage, aus dem Nichts heraus eine massive Militärmaschinerie aufzubauen, die alles zerstört, was ihr in den Weg kommt.

KBOTS - LEVEL 1



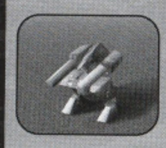
Infanterie-Kbot "A.K."
Dieser Aufklärer entdeckt andere Einheiten auf große Entfernung und ist mit einem Laser bewaffnet. Wegen seiner Schnelligkeit besonders gut für unebenes und hügeliges Gelände geeignet.



Luftabwehr-Kbot "CRASHER"
Mit seinem gelenkten Raketen ist der Crasher ein Spezialist für die Bekämpfung von Flugzeugen.

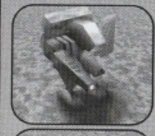


Raketenwerfer Kbot "STORM"
Der Storm ist schwer gepanzert und feuert Raketen ab.



Artillerie Kbot "THUD"
Der Thud ist ein schwerer Kämpfer mit Plasmakanone.

KBOTS - LEVEL 2



Flammenwerfer-Kbot "PYRO"
Der Pyro ist mit einem Flammenwerfer (oder besser gesagt einem mächtigen Plasmastrahler) ausgerüstet. Der Pyro verursacht beträchtlichen Schaden, hat aber nur eine kurze Reichweite.



Universell Einsetzbare Sturmangriff-Bombe "ROACH"
Die Roach ist eine Anti-Materie-Bombe. Die heftige Explosion, die ihr Selbstzerstörungsmechanismus auslöst, zerstört oder beschädigt alle Einheiten, die sich in der Nähe aufhalten.



Schwere Artellerie-Kbot "THE CAN"
Dieser sehr langsame, aber robuste Artillerie-Kbot kann einige Strapazen aushalten und ist mit einer schweren Plasmakanone ausgerüstet.



Radar-Störer "SPECTRE"
Der Spectre ist zwar unbewaffnet, strahlt aber ein mächtiges Störfeld aus, das gegnerischen Radar ringsum zuverlässig abblockt.

FAHRZEUGE - LEVEL 1



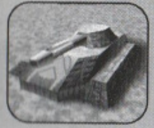
Aufklärungsfahrzeug "WEASEL"
Der Weasel ist ein nur leicht gepanzerter Aufklärer, der einen Gegner schon auf große Distanz wahrnimmt.



Leichter Aufklärungspanzer "INSTIGATOR"
Der Instigator ist mit einem leichten Laser ausgestattet und nur minimal gepanzert.



Mobiler Raketenwerfer "SLASHER"
Der Slasher operiert mit Boden-Luft-Geschossen, den sogenannten SAM-Raketen.



Mittlerer Gefechtspanzer "RAIDER"
Der Raider ist ein Gefechtspanzer mittlerer Größe. Bewaffnet ist er mit einer Plasmakanone.

FAHRZEUGE - LEVEL 2



Mobile Artillerie "PILLAGER"
Diese Waffe ist das Rückgrat der mobilen Artillerie bei den Core. Mit ihren Anti-Materie-Splittern feuert sie hochexplosive Geschosse auf ihre Widersacher.



Schwerer Angriffspanzer "REAPER"
Der Haupt-Gefechtspanzer der Core. Ausgerüstet ist der Reaper mit einer schweren Plasmakanone und einer schweren Drei-Schichten-Panzerung.



Amphibienpanzer "CROCK"
Dieser Amphibienpanzer mittlerer Größe feuert mit einem Plasmageschütz.



Mobile Schwerer Raketenwerfer "DIPLOMAT"
Der Diplomat besitzt eine zweistufige Langstreckenrakete.



Mobiler Radar-Störer "INFORMER"
Ein unbewaffnetes Fahrzeug mit wirkungsvollem Radar.



Radar-Störer "DELETER"
Der Deleter hindert den gegnerischen Radar daran, innerhalb eines bestimmten Radius zu funktionieren. Nur Fahrzeuge im Blickfeld einer feindlichen Einheit erscheinen dann auf der Mini-Karte des Gegners.



Superschwerer Gefechtspanzer "GOLIATH"
Der Goliath ist der größte Panzer des gesamten Schlachtfelds.

SCHIFFE - LEVEL 1



Aufklärungsschiff "SEARCHER"
Aufgrund der speziellen Anordnung ihrer Sensoren nimmt die Searcher den Gegner auf weit größere Entfernung wahr als normale Einheiten. Sie besitzt einen Laserturm und führt gelenkte Raketen mit sich.



Zerstörer "ENFORCER"
Der Zerstörer verfügt über Sonar, Wasserbomben und eine Plasmakanone. Im Arsenal der Core ist die Enforcer die Hauptabwehrwaffe gegen U-Boote.



U-Boot "SNAKE"
Ein U-Boot mit Sonar und zwei Torpedoschächten. Torpedos verursachen beträchtliche Schäden, sind jedoch ungelenkt.



Transportschiff "ENVOY"
Dieses Transportschiff kann bis zu acht Bodeneinheiten über das Wasser führen.

SCHIFFE - LEVEL 2



U-Boot-Jäger "SHARK"
Die Shark ist ein U-Boot, dessen gelenkte Torpedos eigens für die Jagd und die Zerstörung von feindlichen U-Booten entwickelt wurden.



Raketenfregatte "HYDRA"
Das leichte Schiff hat eine Flugabwehrbatterie und einen großen Raketenwerfer an Bord.



Schwerer Kreuzer "EXECUTIONER"
Der schwere Kreuzer ist mit Sonar und Wasserbomben für die U-Boot-Bekämpfung und mit einer Langstreckenplasmakanone für Überwasser-Gefechte ausgerüstet.



Schlachtschiff "WARLORD"
Die Warlord wurde entwickelt, um Überwasserschiffe und küstennahe Geschützbatterien auszuschalten.



Leichter Flugzeugträger "HIVE"
Die Hive dient als Start- und Landeplatz für Flugzeuge. Sie kann alle Flugzeugtypen warten und reparieren und wird von einem Reaktor angetrieben. Mit ihrem Radar kann sie Luftangriffe dirigieren.

DAS HANDBUCH DES COMMANDERS

FLUGZEUGE - LEVEL 1



Aufklärer "FINK"
Der Luftaufklärer verfügt über eine ausgezeichnete Sichtweite.



Jäger "AVENGER"
Der Avenger zerstört mit seinen Luft-Luft-Raketen zuverlässig gegnerische Flugzeuge.



Bomber "SHADOW"
Der Bomber wirft seine Munition aus großer Höhe auf alle Boden- und Seeziele.



Lufttransporter "VALKYRIE"
Dieser Transporter kann eine Bodeneinheit aufnehmen und an einen beliebigen Ort fliegen. Sollte die Valkyrie abgeschossen werden, ist auch ihre Ladung unwiderruflich verloren.

FLUGZEUGE - LEVEL 2



Kampfbomber "RAPIER"
Dieses Gunship führt Raketen zur Bekämpfung von Bodeneinheiten mit sich. Es ist darüber hinaus schwer gepanzert.



Stealth-Jäger "VAMP"
Der Vamp hat zwei Luft-Luft-Raketen an Bord. Er verfügt zudem über Stealth-Technologie.



Strategischer Bomber "HURRICANE"
Der Hurricane-Bomber besitzt eine höhere Nutzlast als der Shadow. Mit seinem koaxial montierten Laserturm hält er gegnerische Flugzeuge in Schach.

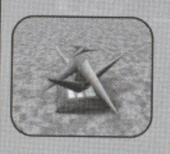


Torpedo-Bomber "TITAN"
Der Torpedo-Bomber Titanr wurde für die Bekämpfung von U-Booten oder Überwasserschiffen entwickelt. Die Torpedos verursachen beträchtlichen Schaden, sind jedoch ungelenkt.

VERTEIDIGUNGSANLAGEN - LEVEL 1 & 2



Leichter Laserturm L.L.T.
Der leichte Laser verfügt über eine große Reichweite und kann sowohl auf Flugzeuge als auch auf normale Ziele feuern.



Panzersperre
Diese Barriere dient dazu, den Vormarsch gegnerischer Fahrzeuge wirksam abzubremsen. Sie ist ausgesprochen widerstandsfähig und läßt sich erst nach zahlreichen Treffern zerstören.



Schwerer Laserturm "GAAT-KANONE"
Dieser zweiarmige Laserturm stoppt gegnerische Angriffe zuverlässig. Sein Energiebedarf ist allerdings so hoch, daß er eine auswärtige Energiequelle benötigt, um überhaupt feuern zu können.



Raketenwerfer "PULVERIZER"
Der Pulverizer feuert mit Raketen auf Boden- oder Luftziele. Er ist die Hauptabwehrwaffe gegen Luftangriffe und macht seinem Namen alle Ehre.



Torpedowerfer
Der Torpedowerfer feuert seine Torpedos auf im wesentlichen auf Schiffe. Aufgrund seines Kurzstreckensonars kann er aber auch gegen U-Boote eingesetzt werden.



Langstrecken-Plasmakanone "PUNISHER"
Der Punisher ist ein äußerst stabil installierte Plasmakanone. Seine große Reichweite macht ihn als Abwehrwaffe für die Basis- und die Küstenverteidigung gleichermaßen interessant.

MOBILE KONSTRUKTIONS-EINHEITEN - LEVELS 1 & 2

Alle Einheiten arbeiten auf ähnliche Weise, so daß sie hier zusammen beschrieben werden können. Sie sind alle in der Lage, eine geringe Menge Energie zu produzieren. Jede verfügt über einen Nanostrahler, mit dem die verschiedensten Gebäude und Verteidigungsanlagen produziert werden können. Zudem können sie das Metall von zerstörten Einheiten sowie Bäume für zusätzliche Energie einfordern und beschädigte Einheiten reparieren. Eine mobile Konstruktions-Einheit der 2. Kategorie kann Einheiten der 2. Ebene bauen, allerdings auch das Basisgebäude ihres Typs, für den Fall. daß eine Rückkehr zur 1. Ebene nötig sein sollte.

Die mobilen Konstruktions-Einheiten des 2. Levels bauen schneller als Ihre Pendants auf der 1. Stufe.

Benötigt eine Einheit zuviel Zeit für die Konstruktion, obwohl genügend Metall und Energie vorhanden sind, dann können zusätzliche Konstruktionseinheiten (egal, welchen Typs) den Bau beschleunigen. Diese zusätzlichen Einheiten lassen Ihre Nanostrahlen in den Baugegenstand einfließen. Wie man das macht? Geben Sie der assistierenden Einheit den Befehl, die zu konstruierende Einheit zu 'reparieren'.



Konstruktions-Kbot
Baut Verteidigungsanlagen des 1. und 2. Levels und das verbesserte Kbot-Labor.



Verbesserter Konstruktions-Kbot
Baut Level-3-Gebäude und Verteidigungsanlagen und das Kbot-Labor.



Konstruktions-Fahrzeug
Konstruiert Verteidigungsanlagen der 1. und 2. Kategorie und die verbesserte Fahrzeugfabrik.



Verbessertes Konstruktions-Fahrzeug
Produziert Level-3-Gebäude und Verteidigungsanlagen sowie die Fahrzeugfabrik.



Konstruktions-Schiff
Baut Verteidigungsanlagen der 1. und 2. Kategorie und die verbesserte Schiffswerft.



Konstruktions-Flugzeug
Baut Verteidigungsanlagen der 1. und 2. Kategorie und die verbesserte Flugzeugfabrik



Verbessertes Konstruktions-Flugzeug
Baut Level-3-Gebäude und Verteidigungsanlagen sowie die Flugzeugfabrik.

KONSTRUKTIONSGEBÄUDE - LEVEL 1 & 2

Alle Konstruktionsgebäude besitzen Nanostrahler, mit denen Sie Einheiten bauen können. Die verwendeten Nano-Bots sind allerdings etwas speziell. Die Nano-Bots für Flugzeuge beispielsweise bestehen aus leichteren Substanzen und benötigen eine kräftige, Hochtemperaturlegierung, während Schiffe aus nicht korrodierbarem Material gefertigt sein müssen. Alle Gebäude können geringe Mengen Energie und Metall lagern.

Verbesserte Konstruktionsgebäude besitzen kleinere und leistungsstärkere Fabriken, um noch ausgeklügeltere Einheiten produzieren zu können. Auch fertigen sie die Basisversion einer mobilen Konstruktions-Einheit in dieser Technologiereihe (falls jemand zurückgehen und partout die Technologie der 1. Stufe möchte).



Kbot Labor
Das Kbot-Labor produziert Konstruktions-Kbots und Kbots des ersten Levels.



Verbessertes Kbot Labor
Das verbesserte Kbot-Labor baut optimierte Konstruktions-Kbots und Kbots der 2. Technologiestufe



Fahrzeugfabrik
In einer Fahrzeugfabrik können Sie Konstruktions-Fahrzeuge und Fahrzeuge der 1. Stufe fertigen lassen.



Verbesserte Fahrzeugfabrik
Eine verbesserte Fahrzeugfabrik dagegen produziert verbesserte Konstruktions-Fahrzeuge und Fahrzeuge der zweiten Technologiestufe.



Flugzeugfabrik
Eine Flugzeugfabrik produziert Konstruktions-VToLs sowie Flugzeuge der ersten Ebene.



Verbesserte Flugzeugfabrik
In der Verbesserte Flugzeugfabrik können Sie verbesserte Konstruktions-VToLs und Flugzeuge der 2. Kategorie bauen lassen.

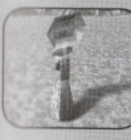


Schiffswerft
In der Schiffswerft lassen sich Konstruktions-Schiffe und die Schiffe der ersten Stufe anfertigen.



Verbesserte Schiffswerft
Eine verbesserte Schiffswerft kann Schiffe der zweiten Technologiestufe produzieren.

ANDERE GEBÄUDE - LEVEL 1 & 2



Radarturm
Mit seiner großen Reichweite ortet der Radarturm (ausschließlich) den Standort feindlicher Fahrzeuge. Alle gelieferten Informationen werden auf der Mini-Karte angezeigt.



Sonarstation
Die Aufgabe der Sonarstation besteht darin, alle U-Boote ausfindig zu machen, die sich in ihrem Umkreis befinden. U-Boote bleiben solange versteckt, bis sie in die Reichweite eines Sonars geraten.



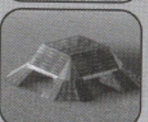
Metallextraktor
Soll der Metallextraktor so schnell wie möglich arbeiten, müssen sie ihn direkt über einem Metallvorkommen plazieren. Je schneller ein Extraktor sich dreht, desto mehr Metall gewinnt er.



Metallgenerator
Der Metallgenerator benötigt kein Metall für die Konstruktion, ist aber äußerst energieintensiv. Nur auf metallarmen Planeten zu empfehlen.



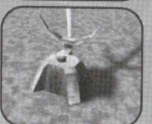
Metall-Lager
Erhöht die Fähigkeit, Metall zu speichern.



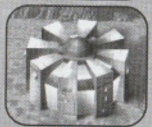
Solarkollektor
Eine einfache und zuverlässige Form der Energiegewinnung durch Sonnenenergie.



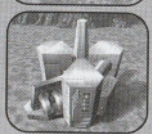
Gezeitenkraftwerk
Ein solches Kraftwerk sammelt die Energie, die von den Gezeiten der jeweiligen Welt produziert wird.



Windgenerator
Ein Windgenerator produziert unterschiedliche, auf Windgeschwindigkeit basierende Energiemengen.



Energielager
Erhöht die Fähigkeit, Energie zu speichern.



Geothermisches Kraftwerk
Das geothermische Kraftwerk muß über einem Thermalwind (einem Punkt, wo heißer Dampf aus dem Boden aufsteigt) errichtet werden.

Glossar

Antimaterie: Wie normale Materie, nur mit entgegengesetzter Ladung und magnetischem Moment. Treffen Anti-Materie und Materie aufeinander, verwandeln sie sich vollständig in Energie und setzen große Mengen Gammastrahlung frei. Antimaterie kommt neben der Waffentechnologie vor allem bei Energielagern zum Einsatz, wo eine außerordentlich hohe Energiedichte nötig ist.

Commander: Jeder Commander ist mit einem Antimaterie-Behälter für Energie, Konstruktionspläne und Nanostrahler ausgerüstet, mit deren Hilfe er in wenigen Stunden komplette militärische Anlagen aus dem Boden stampft. Mit den auf Nano-Technologie basierenden Viren, die er ebenfalls bei sich führt, kann er die Steuerzentralen anderer Kriegsmaschinen erobern. Ist dem Commander durch ein Galaxistor erstmal der Zutritt zu einem Planeten gelungen, muß er tage- oder wochenlang auf Verstärkung verzichten. Er hat nur die Wahl, entweder den Planeten zu erobern oder aber selbst zerstört zu werden.

Übermachtspiel: Ein strategischer Terminus, mit dem der Commander versucht, seine gesamte Truppe gegen eine relativ kleine feindliche Gruppe in Stellung zu bringen. Nachdem der Commander nahezu ohne Verluste gewonnen hat, wird der Vorgang nochmals wiederholt. Allgemein gilt, daß ein Offizier stets nach einer Gelegenheit suchen sollte, kleinere Gruppen feindlicher Einheiten mit einer großen Übermacht anzugreifen.

Wasserbomben: Wasserbomben werden in der Regel mit Kurzstreckenraketen abgefeuert, die die Waffe über den vermutlichen Standort des U-Boots tragen. Danach schaltet die Bombe ihren eigenen passiven Sonar ein führt sich selbst geräuschlos an das feindliche U-Boot heran. Die Wasserbombe braucht keine Energie - allein die Schwerkraft zieht sie herunter.

Zeigen ihre Sensoren der Wasserbombe an, daß sie nah genug am Ziel ist, detoniert ein Sprengkopf mit Antimaterie. Die heftige Explosion breitet sich kugelförmig unter Wasser aus, so daß auch jedes andere U-Boot in der Nähe zerstört wird.

Disintegrator: Das ist die 'ultimative' Waffe, nichts und niemand kann vor ihr schützen. Die Wirkungsweise des Disintegrators beruht auf seiner Fähigkeit, die Quantenfeldstärke der 'Gluonen' zu unterbinden, die die Atomkerne zusammenhalten. Voller Gewalt bricht die Materie auseinander und setzt Wasserstoff, Deuterium und einen Schwarm ungebundener Neutronen frei. Darin liegt der wesentliche Vorteil des Disintegrators: er zerstört einfach alles und selbst schwere Panzerung bietet nicht den geringsten Schutz.

Die Waffe hat allerdings eine Reihe von Nachteilen. Erstens: Wurde Materie disintegriert, ist keine Metallverwertung mehr möglich. Zweitens: Die Waffe verfügt nur über eine relativ kurze Reichweite, teils aufgrund der physikalischen Beschränkungen, denen angemessen dimensionierte Projektoren unterliegen, teils wegen des Wirkungsverlusts in der Atmosphäre. Der gravierendste Vorbehalt aber bezieht sich auf die riesige Energiemenge, die nötig ist, um den Disintegrator abzufeuern.

Eine äußerst nützliche Eigenschaft ist die Tatsache, daß der Disintegrator alles beschädigt, was sich innerhalb seines Wirkungsradius befindet. So kann er gleich mehrere Einheiten zerstören, wenn sie in einer Gruppe zusammenstehen.

Energie: Energie wird solange nicht angezeigt, bis sie in elektrischen Strom umgewandelt worden ist. Die Gewinnung von Energie mit geringer Dichte (wie Wind- oder Gezeitenenergie) ist erst dann wirklich sinnvoll, wenn entsprechende Vorrichtungen für die Energielagerung geschaffen worden sind. Der Commander verwendet hierfür superleitende Ringe, bei denen keine Verluste entstehen. Allein die Kühlung der Ringe verursacht geringe Kosten.

Energiekanonen/Energiegeschosse: Von der Tatsache abgesehen, daß sie mit Energiegeschossen feuern, arbeiten Energiekanonen auf vergleichbare Weise wie herkömmliche Geschütze. Diese Energieladungen sind äußerst wirkungsvolle Laser, die mehrere Sekunden lang feuern und dann auf einem dünnen Raumzeitgitter eingefroren werden. Dieses Gitter wird dann nach dem Prinzip einer 'Railgun' abgefeuert (mit dem Unterschied, daß es mit Vakuumschwankungen arbeitet und nicht mit elektromagnetischen Feldern).

Wenn das Energiegeschoß auf sein Ziel trifft, dann gibt es seine gesamte Energie augenblicklich auf einen nahezu mikroskopisch kleinen Bereich ab. Keine Panzerung kann den erzeugten Temperaturen widerstehen, während das versprühte Metallplasma für die Zerstörung des Zielinneren sorgt (Dieser Sprühregen gelangt durch den immensen Lichtdruck ins Innere der Einheit).

Diese Waffe hat eine flache Flugbahn und beschädigt nur die Einheit, die sie trifft.

Flammenwerfer: Anders als in der Vergangenheit verwenden moderne Flammenwerfer Plasmastrahlen, die auch auf solchen Planeten eingesetzt werden können, die weder Sauerstoff noch eine Atmosphäre haben.

Die größte Wirkung erzielt der Flammenwerfer, wenn er auf Ziele im Wald angewandt wird, denn dann kommt zu der Eigenhitze des Werfers noch die Hitze des Waldbrands hinzu.

Galaxistore: Sie sind das wesentliche Fortbewegungsmittel bei interplanetarischen Reisen. Da kleine Gruppen durch sie hindurch neue Welten betreten konnten, waren die Galaxistore die eigentliche Voraussetzung für die Kolonisierung der Galaxis. Doch weil man wochenlang Energie in den Galaxistor-Generator pumpen mußte, nur um eines zu öffnen, und weil die Tore zusammenbrachen, sobald nur ein paar tausend Kilo hindurchmarschiert waren, schien ein reine militärische Nutzung auf eroberten Planeten lange Zeit unmöglich.Mit der Entwicklung der Commander jedoch änderte sich das. Ein einzelner Commander mit einem Nanostrahler und anderen, immens wirkungsvollen Waffen war nun in der Lage, einen kompletten Planeten zu erobern.

Gausskanone: Ein Hilfsmittel der Magnetkraft. Mit ihren magnetischen Feldern beschleunigen Gausskanonen die Geschosse auf äußerst hohe Geschwindigkeiten.

Gelenkte Raketen: Eine gelenkte Rakete verfügt über ausgefeilte Führungseigenschaften, mit denen sie sich selbst ins Ziel lenken. Die Ladung besteht in der Regel aus einer kleinen Menge Antimaterie.

Schwere Panzerung: Die schwere Panzerung ist um ein vielfaches dichter als ihr altertümlicher Vorgänger und dabei so widerstandsfähig, daß sie - die gleiche Schutzklasse vorausgesetzt - sogar weniger wiegt, als die konventionelle Panzerung. Das hat zu ihrer nahezu universellen Verwendung bei allen militärischen Einheiten geführt. Wenn sie oder die Generatoren, die sie erzeugen, jedoch schwer beschädigt sind, neigt die schwere Panzerung allerdings zu katastrophalen Fehlfunktionen. Ihre Wirkungsweise beruht auf der künstlichen Stärkung und Kompression von Materie und macht aus dem gesamten Fahrzeugäußeren ein einziges, gigantisches Molekül.

Hypergol-Treibstoff: Eine besondere Form des Raketentreibstoffs, der sofort beginnt, zu brennen, sobald der Brennstoff sich mit dem Oxidator verbindet. Er ist extrem zuverlässig und braucht keinen Zünder.

Kbot: Abkürzung für Kinetic Bio Organic Technology (Kinetische, bio-organische Technologie). Eine bestimmte Klasse von Kriegsmaschinen, bekannt für ihre Beine, die sich auch auf unebenem Terrain zurechtfinden, und für ihre fast menschenähnliche physische Struktur. Sie verwenden einen harten, 'Memcomposit' genannten Grundstoff für die Bewegung ihrer Gliedmaßen.

Laser: Ein Gattungsbegriff für jede Art von Waffen, die Energiestrahlen verwenden. Unter diese Kategorie fallen neben den konventionellen Lasern mit kohärentem Licht auch solche, die mit kohärenten Materiestrahlen und bestimmten Arten von Pseudo-Bosonenstrahlen operieren.

Blitzgeschütz: Feuert mit einem Strahl aufgeladener Pseudo-Baryonen, die eine schwere Panzerung besser durchdringen als konventionelle elektrische Ladungen.

Sichtlinie: Wenn eine Einheit eine andere Einheit sehen kann, besteht zwischen den beiden eine Sichtlinie. Diese kann u.U. durch Hügel verdeckt sein.

Memcomposit: Dem Wort liegen zwei lateinische Begriffe zugrunde: „memoria" und „composo", zu deutsch Gedächtnis bzw. zusammenstellen. Denn dieses Material „erinnert" sich an seine ursprüngliche Gestalt, nachdem es gestreckt wurde. Diese Eigenschaft macht das Memcomposit zum idealen Material für die Muskeln und Sehnen eines Kbots.

Metall: Nano-Bots sind aus Metall. Obwohl für die Produktion von Nano-Bots nicht-metallische Elemente in großen Mengen gebraucht werden, sind auch eine Reihe schwerer Metalle nötig, rare Substanzen, die sich erschwerend auf die Produktion auswirken. So hat es sich

eingebürgert, die Rohstoffe, die zur Produktion eines Nano-Bots nötig sind, generell als „Metall“ zu bezeichnen. Metall erscheint solange nicht auf dem Display des Commanders, bis es zu teleportablen Nano-Bots verarbeitet wurde.

Micron: Ein Micro-Meter; ein Millionstel Meter. Die meisten Nano-Bots sind etwa ein Micron oder kleiner.

Moho: Abkürzung für Mohorovicic Diskontinuität. Sie bezeichnet die Trennlinie zwischen der Kruste und dem Mantel eines Planeten. Ein Moho-Metallextraktor wird ungefähr 10 bis 50 km tief bohren müssen, um nennenswerte Metallvorkommen und seltene Elemente zu finden.

Nano: Bedeutet 1/1.000.000.000. Ein Nanometer ist ein Billionstel Meter.

Nanostrahlen: Winzig kleine Roboter (Größe etwa 10 Micron oder weniger) werden auf ein angetriebenes Gerüst, ein Skelett gesprüht. Die Roboter kennen die Stellen, an denen sie sich verbinden können (oder sie werden von der mächtigen Intelligenz innerhalb der nanostrahlenden Einheit dorthin geführt). Wenn sie sich in Position gesetzt haben, verschmelzen sie zu einem neuen, soliden Material. Danach beginnt die zweite Stufe der Nanostrahlung: Hochspezialisierte Nano-Bots beginnen mit der Suche nach optischen Verbindungen, Waffensystemen, Intelligenzen und anderen internen Komponenten.

Sie können mit Nanostrahlung alles produzieren, vorausgesetzt, Sie haben einen Konstruktionsplan.

Nano-Bot: Ein Nano-Bot ist ein Roboter mit Komponenten auf der Nanomater-Skala, das heißt, seine Bestandteile bestehen aus individuellen Atomen bzw. Gruppen von Atomen. Mit großen Mengen solcher Roboter lassen sich alle nur möglichen Gegenstände konstruieren.

Erz: Ein ökonomischer Terminus. Wenn ein Mineralvorkommen groß genug ist, ausgebeutet zu werden, wird es als Erz bezeichnet. Ein Erzkörper ist ein guter Platz für einen Metallextraktor; er sieht aus wie der unebene, zerklüftete Teil eines glänzenden Felsens. Je kräftiger der Glanz des Felsens, desto ergiebiger der Erzkörper.

Ping: Gibt die Verbindungsgeschwindigkeit zwischen zwei Computern an (Ping ist eigentlich ein Sonargeräusch) . Unter ‘Ping’ verstehen wir die Zeit, die ein Computer für die Antwort auf eine Nachricht vom anderen Rechner benötigt. Wenn Sie eine langsame ‘Ping’-Zeit haben, können Sie die Simulationsgeschwindigkeit heruntersetzen, um das Gameplay zu verbessern.

Plasmakanone: Feuert ein kugelförmiges Kraftfeld, in dem sich 10.000.000 Grad heißes Hochdruck-Plasma befindet. Berührt der Kraftball sein Ziel, entlädt sich das Kraftfeld an dieser Stelle und das Plasma brennt sich durch die Panzerung des Zielobjekts. Entscheidend sind die Hitze- oder Temperaturschocks, die Plasmakanonen auslösen können. Hohe Temperaturen lösen bei schwerer Panzerung nur moderate Schäden aus, mehrere Treffer von Plasmakanonen hingegen können auch hier einen Totalausfall zur Folge haben.Plasmakanonen lassen sich

nicht nur als Waffen für den direkten Schlagabtausch verwenden, sondern auch als indirekte Artillerie, die über Hügel hinweg feuert.

Rakete: Gattungsbegriff für eine ganze Reihe von Waffensystemen. Im Allgemeinen ist ihr Flugweg vorprogrammiert, damit sie nicht von Tarnungs- und Desorientierungsprogrammen, über die alle Einheiten verfügen, in die Irre geführt werden. Sie führen eine größere Sprengladung als intelligentere, gelenkte Raketen mit sich, die im wesentlichen aus einer kleineren Menge Antimaterie besteht.

‘Sternenknacker’-Rakete: Eine solche Rakete wird mit einer vergleichsweise geringen Startgeschwindigkeit abgefeuert, ihre Flugbahn ist nahezu vertikal. Hat sie den Scheitelpunkt dieser Bahn erreicht, orientiert sie sich nach unten und ortet ihr Ziel. Sie korrigiert ggf. nochmals die eigene Flugbahn und zündet ihre zweite Antriebsstufe aus Hypergol-Raketen. Mit einer Geschwindigkeit von mehr als 100 G prallt sie wie ein Meteor auf ihr Ziel. Sie ist mit einem kleinen Anti-Materie-Sprengkopf ausgerüstet.

Taktische ‘Sternenknacker’-Raketen haben die Aufgabe des guten alten Mörsers übernommen. Sie feuern auf Einheiten in tiefen Schluchten und sind äußerst effektiv im Kampf gegen kleine schnelle Einheiten, von denen andere Waffensysteme sich schon mal täuschen lassen.

Torpedo: Torpedos sind Hochgeschwindigkeitsraketen für den Unterwasser-Einsatz. Dort bewegen sie sich fort, indem sie um sich herum eine pseudo-elektrische Ladung induzieren und sich mit einer auf ihrer Oberfläche angekoppelten elektrischen Ladung selbst nach vorne ziehen. Die mitgeführte Antimaterie-Sprengladung verursacht eine heftige Explosion.

VToL: Abkürzung für Vertical Take Off & Landing. Das ist die Bezeichnung für Flugzeuge, die senkrecht starten und landen können. Diese Einheiten sind äußerst flexibel, denn sie müssen nicht zwangsläufig neben einer Landebahn stationiert werden.

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem – unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter.
Sie erreichen unsere **Spiele-Hotline**:

Montags bis sonntags (außer an Feiertagen)
zwischen 15.00 und 20.00 Uhr,
Tel. 01805 / 25 43 91

Auch außerhalb unserer Hotline-Zeiten gibt es keinen Grund zur Verzweiflung: Unsere **Support-Sprachbox** hat jede Menge Tips und Tricks sowie Antworten auf häufig gestellte Fragen zu unseren Produkten – an 365 Tagen im Jahr, 24 Stunden täglich.

Info-Sprachbox
Tel. 01805 / 25 43 92

Sie können uns auch gerne schreiben:

GT INTERACTIVE SOFTWARE GmbH
Kundenservice
Warburgstraße 35
D - 20354 Hamburg

Fax: 01805/ 25 43 93

Alle schriftlichen Anfragen werden innerhalb von 2 Tagen bearbeitet.

Bitte beachten Sie: Sollten Sie feststellen, daß Ihre CD fehlerhaft ist, wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler oder setzen sich telefonisch mit unserem Kundenservice in Verbindung.

Wenn Sie einen Internet-Zugang besitzen, schauen Sie doch öfter mal auf der Cavedog Homepage **http://www.cavedog.com** vorbei. Dort stellt Cavedog in regelmäßigen Abständen neue Einheiten und Spielkarten für **Total Annihilation** zum Downloaden bereit!

Mitwirkende

Designer & Projektleitung .... Chris Taylor

Künstlerische Leitung .... Clayton Kauzlaric

Produzent .... Ron Gilbert

Co-Produzent .... Jacob McMahon

Spielprogrammierung .... Chris Taylor
Jeff Petkau
Brian W. Brown
Jon Mavor

Grafiker .... Richard W. Smith
Jacob McMahon
Ron Gilbert

Musikkomposition .... Jeremy Soule

Sound-Design .... Frank Bry

K.I.-Programmierung .... Jeff Petkau
Bart Kijanka

Missions-Design .... Nathan Doster

3D-Einheiten und -Gebäude .... Clay Corbisier
Mike Fisher
Kevin Pun

Film-Supervisor .... Kevin Pun

Aufnahmeteam .... Rebecca Coffman
Steve Thompson
Scott Robinson
Clay Corbisier
Mike Fisher

Netzwerk-Programmierung .... Rick Lambright
Kurt Pfiefer

Hintergrundgrafik .... Clayton Kauzlaric
John Baron
Mark West

Mitwirkende

Casey Burpee
Steve Thompson

Interface-Grafiken . . . . Rebecca Coffman
Mark Collen
Adrian Bourne
Cory Hamilton

Missions-Zeichnungen . . . . Jarrett Holderby

Frontend-Programmierung . . . . Kurt Pfiefer
Kevin Smith

Editors und Tools . . . . Brian W. Brown
Jason King
Brad Taylor

Missions-Assistenten . . . . Brad Lyons
Jason "Crash" Stiney
Matt Schroeder

Produktionsassistenten . . . . Shane Hendrix
Lawton Watkins

Autor . . . . Dave Grossman

QA-Manager . . . . David Nixon

Test-Leitung . . . . Ruth Lopez

QA-Hardware-Techniker . . . . Cullen Hadersberger

Tester Cavedog . . . . Kevin Collar
Justin Isaac Copeland
Matt Julich
Jim Krieger
Garrett Link
Bryan Macdonald
Wade Racine
Matt Schroeder
Jason "Crash" Stiney
Kyle Casperson
Eric Helbig
Aaron Kempf
Steve Kuo
Ruth A. Lopez
Joe Mullinex
Charles Roberts
Eric Snyder
James Willich
Todd Clausen
Dirk Hunter
Marcus King
Miene Lee
Brad Lyons
Randy Ochs
Tariq Sahal
Casey D. Stein
TJ Wright

Dirigent . . . . Cullen Thomas

Musik-Koordinator . . . . Audrey deRoche

Orchester aufgenommen und abgemischt von . . . . Rick Winquest

Mitwirkende

Orchestrierung . . . . Larry Kenton

Musikkonvertierung . . . . Benoit Grey

Orchester-Casting . . . . Simon James

Orchester . . . . Northwest Sinfonia

Aufgenommen bei . . . . Studio X

Studio-Manager . . . . Reed Ruddy

2te Ingenieure . . . . John Burton
Sam Hofstedt

Besonderer Dank an . . . . William Kidd
John Uppendahl
Ralph Giuffre
Patricia Longeran
Marsh Macy
Sam Linse
Mark Maling
Dave Timoney

Handbuch . . . . Dirk Hunter
Brad Lyons
Jim Krieger
Jacob McMahon
Richard W. Smith
Ingrid Sutherland
Nic Lavroff
Ingrid Berendt
Nic Lavroff
Ingrid Sutherland

Lokalisierungs-Team GTI Deutschland

Product Manager . . . . Martina Möller

Übersetzungen . . . . Thomas Schmidt, TextFarm

Deutscher Sprecher . . . . Gert-Günther Hoffmann

Sprachaufnahmen . . . . M&S Music, Frankfurt

Deutsche Tester . . . . Eckhard Bölcke
Niclas Meier
Martina Möller
Frank Rix
Marco Sievers
Sören Winterfeldt

Notizen

Notizen

END-USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ CAREFULLY. BY USING THIS SOFTWARE, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THESE TERMS, PROMPTLY RETURN THE PRODUCT IN ITS PACKAGING TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT.

1. License. The software accompanying this license (the "Software") and the related documentation are licensed to you by us and are subject to this license. If the Software is configured for loading onto a hardrive, you may so load the Software only onto the hard drive of a single computer and run the Software off only that hard drive. You may not delete the copyright notices or any other proprietary legends on the original copy of the Software. You may transfer all rights we grant to you in this license to someone else as long as he or she reads and agrees to accept this license.
2. Restrictions. The Software contains copyrighted material, trade secrets and other proprietary material. You may not decompile, modify reverse engineer, disassemble or otherwise reproduce the Software except as expressly allowed by us. You may not rent, lease, sublicense or distribute the Software. You may not electronically transmit the Software from one computer to another or over a network.
3. Termination. This License is effective until terminated. You may terminate this License at any time by destroying the Software and related documentation. This License will terminate immediately without notice from us if you fail to comply with any provision of this license. Upon termination, you must destroy the Software and related documentation.
4. Disclaimer of Warranty on Software. You are aware and agree that use of the Software and the media on which it is recorded is at your sole risk. The Software, related documentation and the media are provided "AS IS." Unless otherwise provided by applicable law, Humongous Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this product that the Software storage medium will be free from defects in material and workmanship under normal use for ninety (90) days from the date of purchase. This warranty is void if the defect has arisen through accident, abuse, neglect or misapplication.

END-USER LICENSE AGREEMENT

We EXPRESSLY DISCLAIM ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. WE DO NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL MEET YOUR REQUIREMENTS, NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY US OR ANY OF OUR AUTHORIZED REPRESENTATIVES SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO THE ABOVE EXCLUSIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

5. Limitation of Liability. UNDER NO CIRCUMSTANCES, INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL WE BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES THAT RESULT FROM THE USE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF WE HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THOSE DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. In no event shall our total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort or otherwise) exceed the amount paid by you for the Software.
6. Controlling Law and Severability. This license shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of Washington, USA. If any provision of this license is unenforceable, the rest of it shall remain in effect.
7. Complete Agreement. This license constitutes the entire agreement between the parties with respect to the use of the Software and the related documentation.

This program is protected by United States federal and international copyright laws.

All trademarks mentioned in this manual are the property of their respective owners.



www.cavedog.com